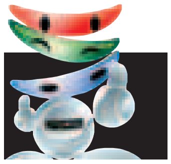


KESSEN 3
ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА: НОБУНАГА БЫЛ ХОРОШИЙ!



WCG 2004 GRAND FINAL
ПОДВОДЯ ИТОГИ



FABLE
ТАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

ISSN 1609-1035 (game)land



СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

СТРАНА ИГР

#21(174)
ОКТЯБРЬ 2004

GRAN TURISMO 4
ИНТЕРВЬЮ С КАДЗУНОРИ ЯМАУТИ

EVERQUEST II
ВЕЧНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

STAR WARS: BATTLEFRONT
РЕАЛЬНЫЙ КОНКУРЕНТ BATTLEFIELD

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN
ВРЕМЯ ПРИНЦАМ НЕ ИГРУШКА

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 4
РАЛЛИЙНЫЕ ГОНКИ МИРОВОГО КЛАССА

САНИТАРЫ ГАЛАКТИКИ

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ

TGS'04
ПОДРОБНОСТИ



Акелла
APOCALYPSE WEEKEND
POSTAL 2
АПОКАЛИПСИС
ТЕПЕРЬ И НА DVD!
POSTAL
POSTAL PLUS
POSTAL 2
POSTAL 2 РАЗДЕЛИ БОЛЬ
POSTAL 2 АПОКАЛИПСИС
ДЛЯ ДЕТЕЙ ОТ 14-ти ЛЕТ !
Этот сумасшедший адд-он продолжает сюжет оригинального Postal 2, добавляя в жизнь Почтового Чувака еще два дня, – субботу и воскресенье. С помощью трех новых видов оружия ему предстоит убить всех тех, кого он не успел прикончить за полную рабочую неделю, а вместе с ними и многих других. Готовьтесь – безумие продолжается!
Девятнадцать свежих карт и десять безумных миссий, наполненных циничным и жестоким юмором.
Ряд новых персонажей, а также старые знакомые – Гари Коулман и Postal Babes.
Уникальные виды оружия, в том числе мачете-бумеранг, отрубающее противникам ноги и возвращающееся в руки владельца.
RUNNING WITH SCISSORS
© 2004 "Akella"
© 2004 "Running With Scissors"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua
СОЮЗ
М.видео
Akella

НОЯБРЬ #21 (174) 2004

В НОМЕРЕ















Привет!

Возможно, вам кажется, что бесполезно отправлять письма в редакцию и высказывать свои претензии на форумах, но это абсолютно не так. Буквально пять минут назад посетовавшему на отсутствие в «СИ» обзоров симуляторов американского футбола человеку я порекомендовал купить второй октябрьский номер. Однако подробно хочется остановиться на одной из самых популярных просьб. Она касается возрождения доброй традиции издания спецвыпусков «Страны Игр», где подробно освещается одна узкая тема. «Спецы» по играм серии Heroes of Might & Magic особенно запомнились читателям. Постоянные требования сделать нечто подобное об известных консольных играх, либо сразу о целых жанрах RPG и fighting, достигли наших ушей. Сейчас проводятся исследования потребностей рынка. Вероятность того, что новый спецвыпуск (или даже целая серия!) увидит свет, довольно высока, однако нам сейчас очень нужно знать мнение читателей. Ведь вариантов концепции много – это может быть дорогое и исключительно качественное коллекционное издание, либо более дешевое, но и неизбежно менее привлекательное для настоящих фанатов. Пожалуйста, пишите нам о том, что бы вы хотели видеть в спецвыпусках и, быть может, именно ваш голос поможет нам воплотить в жизнь мечту тысяч читателей «СИ».

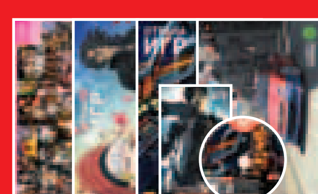
КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН

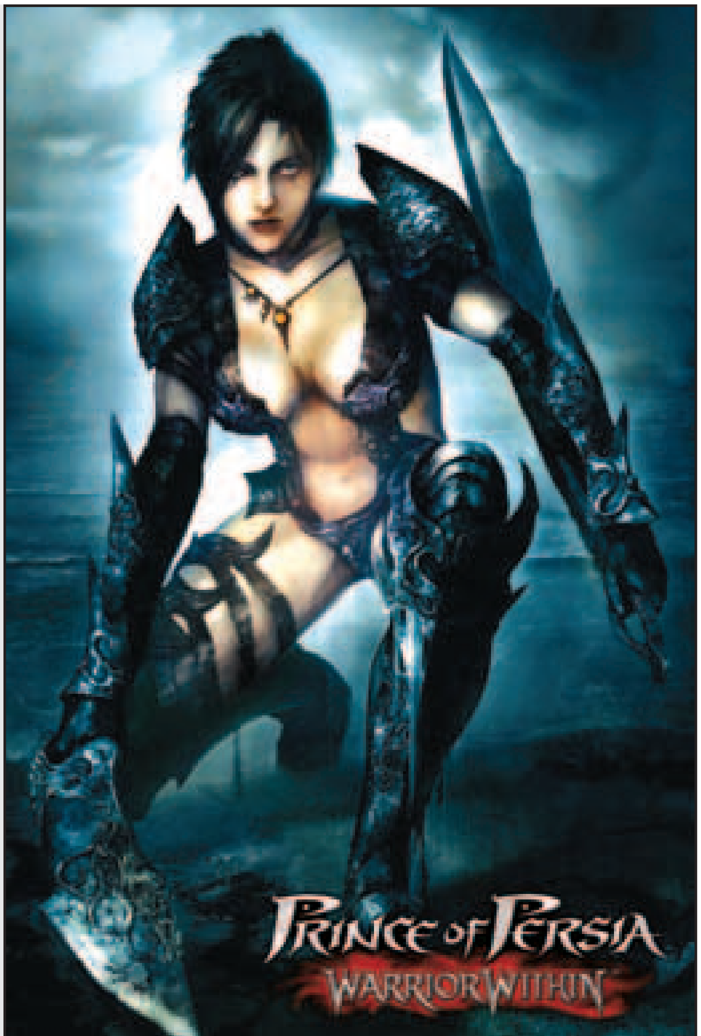
КОМПЛЕКТАЦИЯ

НОМЕР С CD
Один двухсторонний постер, наклейка, два CD.



НОМЕР С DVD
Два двухсторонних постера, наклейка, один DVD, плюс вкладка с содержанием DVD.





ХИТ

СОВСЕМ СКОРО PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN ПОСТУПИТ В ПРОДАЖУ. ЛЕГКО ЛИ ОБМАНУТЬ СУДЬБУ, ПОБЕДИТЬ ДЕМОНА, ИЗМЕНИТЬ САМУ РЕАЛЬНОСТЬ? ЭТО И ПРЕДСТОИТ УЗНАТЬ ПРИНЦУ... /34

ПОСТЕРЫ



ПОСТЕРЫ:
- ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ
- WRC 4



БОНУС-ПОСТЕРЫ:
- АНИМЕ «ИЗГНАННИК»
- СТЕНДИСТКИ TGS 2004

НА ОБЛОЖКЕ: Девушка Астра – самый обаятельный персонаж «Звездных волков»

СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

№21 (174) ноябрь 2004
www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Михаил Разумкин *razum@gameland.ru* — главный редактор
Алексей Ларичкин *chikitos@gameland.ru* — редактор
Валерий Корнеев *valkorn@gameland.ru* — редактор
Константин Говорун *wren@gameland.ru* — редактор
Роман Тарасенко *polosatiy@gameland.ru* — редактор
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* — редактор «Онлайн»
Максим Баканович *baxx@gameland.ru* — PR-менеджер
Юлия Соболева *soboleva@gameland.ru* — лит.редактор/корректор

DVD/CD

Юрий Воронов *voron@gameland.ru* — ответственный редактор
Илья Викторов *orange@gameland.ru* — редактор

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Юрий Мирошников [«1С»], **Александр Гурин** [«1С»], **Сергей Орловский** [«Нивал»], **Дмитрий Архипов** [«Акелла»], **Ирина Мизрахи** [«Руссобит-М»], **Сергей Амирджанов** [«Софт Клаб»], **Сергей Лянге** [(game)land], **Сергей Долинский** [(game)land]

ART

Алик Вайнер *alik@gameland.ru* — арт-директор
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — дизайнер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: *magazine@gameland.ru*, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова *alyona@gameland.ru* — руководитель отдела
Константин Говорун *wren@gameland.ru* — редактор
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* — WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — директор по рекламе gameland
Ольга Басова *olga@gameland.ru* — руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы
Виктория Крымова *vika@gameland.ru* — менеджер
Ольга Емельянцева *olgaeml@gameland.ru* — менеджер
Максим Соболев *sobolev@gameland.ru* — менеджер
Алексей Филия — менеджер
Марья Алексеева — трафик-менеджер

Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* — руководитель отдела
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* — оптовое распространение
Алексей Попов *popov@gameland.ru* — подписка
Андрей Наседкин *nasedkin@gameland.ru* — региональное розничное распространение
Яна Агарунова *yana@gameland.ru* — PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

телефон горячей линии «редакционной» подписки:
8 (800) 200-3-999

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян *ervand@gameland.ru*

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» — учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* — генеральный директор
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — оперативный директор
Юрий Поморцев *yuri@gameland.ru* — издатель

PUBLISHER

Game Land Company — publisher
Dmitri Agarunov *dmitri@gameland.ru* — director

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY **«ScanWeb»**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU)

КОРОТКО

ПО ИНФОРМАЦИИ САЙТА DigiTimes, графический процессор для Xbox Next, создаваемый компанией ATI, будет готов уже в первом квартале 2005 года. Это лишь подтверждает сообщение самой ATI о том, что работа над ним практически завершена.

SN SYSTEMS И METROWERKS практически одновременно объявили о том, что закончили работу над инструментарием для создания игр для PSP. Разработчикам уже предлагается делать заказы.

ПО СЛУХАМ, ВЛАДЕЛЬЦЫ XBOX NEXT смогут пользоваться услугой Xbox TV, подключившись к сервису Xbox Live: у геймеров будет возможность в реальном времени смотреть, как играют другие люди, и получать статистику по установленным рекордам.

ПО АДРЕСУ http://www.ladaracing.ru открылся сайт необычного гоночного проекта от российских разработчиков – Lada Racing Club.

ПРИБЫЛЬ NINTENDO НЕ ЗАВИСИТ ОТ ОБЪЕМА ПРОДАЖ

Несколько месяцев назад аналитики Nintendo предсказывали, что за первые полгода текущего финансового года прибыль компании составит $220 млн. Однако совсем недавно они изменили свой прогноз на более оптимистичный. Ожидаемый объем прибыли теперь составляет $405 млн. Это тем более любопытно, если учесть, что компания признала, что не сможет выйти на спрогнозированный ранее объем продаж. По оценкам, теперь он должен составить не $1.76 млрд., а $1.63 млрд. Откуда же возьмется дополнительная прибыль? Ответ прост. Nintendo выручает благоприятная для нее ситуация на международном валютном рынке. Позиции евро и в еще большей степени – доллара за последние месяцы значительно укрепились по отношению к йене. Таким образом, стоимость активов компании, расположенных в западных странах, выраженная в йенах, стала относительно выше. Тем не менее, фондовый рынок отреагировал на новость негативно. Неспособность Nintendo выйти на ожидаемый объем продаж вызвала определенное недовольство инвесторов. ■

SONY НЕ МОЖЕТ УДОВЛЕТВОРИТЬ СПРОС НА PS2

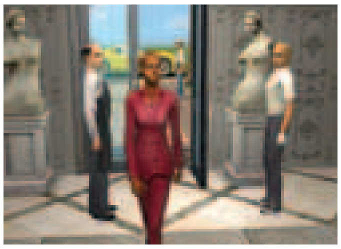
Пи Джей МакНили (PJ McNealy) из American Technology Research отмечает, что за последние несколько месяцев продажи PlayStation 2 сократились на 20% по сравнению с прошлым годом. Главная причина этого – недостаточное количество приставок на складах, что связано с желанием Sony представить на рынок новую, уменьшенную, версию консоли. Неспособность Sony удовлетворить спрос привела к значительному росту продаж Xbox, который сейчас занимает 41% американского рынка (PS2 – 40%), хотя еще летом его доля составляла 33%. ■

THE SIMS 2: МИЛЛИОН КОПИЙ ЗА 10 ДНЕЙ

В том, что The Sims 2 станет одним из главных PC-хитов этого года (очень может быть, что и самым главным), никто и не сомневался. И все-таки результаты продаж впечатляют. За первые 10 дней более 1 млн. человек купили The Sims 2. Это самый успешный запуск проекта для PC в истории Electronic Arts. А уж эта компания успела выпустить немало хитов всех времен. Разумеется, сразу после выхода The Sims 2 оказалась на вершине чартов продаж. Однако совершенно неожиданно уже через три недели после релиза в британском хит-параде ее обошла Star Wars: Battlefront. И все же не сомневайтесь: еще долгое-долгое время мы будем каждую неделю видеть The Sims 2 в десятке самых продаваемых игр в мире. ■







СОЗДАТЕЛИ SAM & MAX БЕРУТ РЕВАНШ

Совсем недавно в Калифорнии была создана новая игровая компания, названная Telltale Games. Ее основатели – ветераны индустрии, до недавнего времени работавшие в LucasArts над многообещающим проектом Sam & Max: Freelance Police, который несколько месяцев назад был отменен издателем без объяснения причин. Фанаты квестов тогда призвали разработчиков покинуть LucasArts, «предавшую» жанр, в котором она некогда была законодателем мод. Основатели Telltale Games говорят, что главная их задача – вдохнуть новую жизнь в жанр, находящийся в стагнации. Тот факт, что они способны выпустить великолепный новаторский квест, сомнений почти не вызывает. Однако конъюнктура на рынке сейчас такова, что сложно представить, чтобы такой проект мог стать по-настоящему коммерчески успешным. ■



КОРОТКО

HD-DVD ASSOCIATION пытается убедить Microsoft использовать стандарт HD-DVD в Xbox Next, что должно способствовать распространению формата. Главная цель ассоциации – сделать этот стандарт более популярным, чем Blu-Ray, который продвигает Blu-Ray Disc Founders association, куда, кстати, входит Sony.

ВЕРСИЯ BROKEN SWORD: The Sleeping Dragon для PS2 поступила в продажу в Японии. Довольно редкий случай, чтобы квест, созданный на Западе, продавался в Стране восходящего солнца. Чтобы сделать игру более привлекательной для японских геймеров, для нее была нарисована новая обложка, выполненная в манга-стилистике.

ДЖОН ВЕЛЧ (JOHN WELCH), Брэд Эдельман (Brad Edelman) и Джейсон Рубенштейн (Jason Rubenstein), ранее работавшие в AtomShockwave, Macromedia и Ubisoft, основали компанию FirstPlay, которая займется распространением игр через Интернет. Создатели компании считают, что это новый рынок, который в скором времени должен начать быстро развиваться.

POKEMON LEAF GREEN и Pokemon Fire Red разошлись тиражом в 1 млн. копий уже через три недели после выхода в США.

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU)



PSP ПОЯВИТСЯ В НОЯБРЕ 2005 ГОДА – НЕ ИСКЛЮЧАЮТ АНАЛИТИКИ

Несмотря на все заверения Sony в том, что разработка PSP идет строго по графику, некоторые аналитики по-прежнему весьма скептически относятся к перспективе запуска PSP в декабре этого года. Пи Джей МакНили (PJ McNealy) из American Technology Research видит два варианта развития событий. Первый: PSP действительно поступит в продажу в Японии в декабре, как и запланировано. Однако в этом случае к моменту запуска разработчики смогут выпустить очень небольшое количество игр. МакНили говорит максимум о пяти, хотя допускает, что у Sony могут быть припрятаны некоторые козыри. Второй вариант: PSP выйдет в Японии не раньше января. Это более чем возможно, если слухи о возникших у Sony проблемах с «железом» окажутся правдой. В этом случае в США приставка поступит в продажу не раньше лета 2005 года.

По прогнозу же компании Piper Jaffray & Co., запуск PSP в Японии состоится только в марте 2005 года. Аналитики отмечают, что для Sony вообще характерно задерживать запуск новых систем. «До нас также дошли слухи, что у консоли есть и другие проблемы. В частности, проблемы с перегревом и очень небольшой срок работы батареи (90 минут). Так что задержка запуска почти неизбежна», – отмечают эксперты. Если они правы, тогда в американских магазинах PSP появится лишь к ноябрю 2005 года!

Судя по всему, проблемы с «железом» у Sony действительно есть. На данный момент наибольшее беспокойство у экспертов и потенциальных обладателей PSP вызывает срок работы батареи. Sony тоже волнует этот вопрос, именно поэтому всего за несколько месяцев до планируемого запуска консоли она настоятельно порекомендовала разработчикам создавать игры с таким расчетом, чтобы те не слишком сильно расходовали ресурс батареи. Всем компаниям, работающим над проектами для PSP, будет предоставлен специальный эмулятор, с помощью которого можно будет определить, сколько проработает приставка с запущенной на ней игрой. Однако Sony пока еще не выработала конкретные нормативы, которых должны придерживаться разработчики. Предположительно, более точную информацию они получат лишь после того, как станет ясно, какие результаты на тестах покажут главные хиты для PSP: Metal Gear Acid и Gran Turismo 4. Все это лишь подтверждает сведения о том, что выпустить PSP в срок Sony, скорее всего, не успеет. Кроме того, разрабатывать игры для нее теперь станет заметно сложнее, чем раньше. Хотя изначально простота архитектуры консоли была одним из главных ее преимуществ в глазах разработчиков. ■

КОРОТКО

РОД КУЗЕНС (Rod Cousens), бывший глава обанкротившейся Acclaim, собирается выкупить пока еще формально принадлежащие компании студии в Великобритании и открыть новое издательство. Кузенс также надеется получить права на часть брэндов, находящихся в собственности Acclaim. В том числе, возможно, и на Juiced.

VIVENDI UNIVERSAL GAMES и ATI планируют объединить усилия для проведения рекламной кампании Tribes Vengeance в США. К моменту выхода этого номера журнала игра уже поступит в продажу.

DEMENTO ВЫЙДЕТ ЗА ПРЕДЕЛАМИ ЯПОНИИ

Capcom собирается выпустить Demento – необычный проект в жанре survival horror – в США и Европе. На Западе игра называется Haunting Ground. Одной из ее особенностей станет то, что героиней будет тем труднее управлять, чем дольше она пробудет рядом с врагом. Благодаря вибрации геймпада, мы сможем чувствовать ее сердцебиение. По мере того, как героиня будет все больше приближаться к состоянию паники, изображение на экране начнет размываться и постепенно станет черно-белым. Игра выйдет на PS2 летом 2005 года. ■

NINTENDO DS УКРЕПЛЯЕТ СВОИ ПОЗИЦИИ ПЕРЕД ЗАПУСКОМ

Практически сразу после закрытия Tokyo Game Show 2004 стало ясно, что Nintendo ничего не потеряла от того, что ее новая портативная консоль не была показана на выставке. Казалось бы, Sony должна была воспользоваться положением и представить публике на TGS неопровержимые аргументы в пользу покупки PSP, однако компания не смогла этого сделать. Тем временем Nintendo объявила не только точную дату запуска DS, но и цену устройства ($149), чем немало порадовала и покупателей, и издателей, и инвесторов. После закрытия TGS акции Nintendo выросли на 2.1%.

Кроме того, компания уже успела продемонстрировать публике, как будет выглядеть коробка с Nintendo DS. Едва ли не первое, что бросается в глаза, – это изображения Самус Аран, главной героини Metroid, в ее знаменитом костюме. Наличие демо-версии Metroid Prime Hunters в каждой коробке с Nintendo DS может стать неплохим маркетинговым ходом. Nintendo также объявила о том, что цена на игры для Nintendo DS составит всего $29.99. ■




ВЫБОР БУДУЩЕГО
F 700B
Абсолютно плоский 17″ экран, идеальное соотношение цена/качество
FL 1710S
17″ ЖК монитор - совершенный дизайн, воплощение передовых технологий

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU)

3DMARK05 ОТПРАВЛЯЕТ СТАРЫЕ ВИДЕОКАРТЫ НА ПЕНСИЮ

Компания Futuremark выпустила новую версию своей знаменитой программы 3DMark, которая тестирует производительность игровых компьютеров. 3DMark05 требует, чтобы все установленное на компьютере «железо» было совместимо с DirectX 9.0. Необходимо также, чтобы система могла работать с Shader Model 2.0 (хотя сама 3DMark05 поддерживает и версию 3.0). Помимо новых тестов для видеокарт в 3DMark05 входят специальные тесты для процессоров, которые могут измерять производительность многопроцессорных систем.

Относительно высокие итоговые оценки за тест могут получить только компьютеры, на которых стоят видеокарты последнего поколения (GeForce 6800 и ATI X800). Карты предыдущего поколения показывают результат в 3-4 раза ниже, чем их более современные аналоги. Таким образом, Futuremark однозначно дает нам понять, что для комфортной игры на PC в ближайшие год-полтора нужно основательно раскошелиться. С одной стороны, это и так вполне понятно. С другой – столь очевидная «заточенность» 3DMark05 под видеокарты последнего поколения говорит о возможности явного или неявного сговора создателя программы с производителями «железа». ■







КОРОТКО

КИТАЙСКОЕ ПРАВИТЕЛЬСТВО создало специальную комиссию, которая будет выставлять рейтинги играм, оценивая уровень жестокости в них, наличие порнографии, а также влияние на общественную мораль и культуру. Сама по себе инициатива здравая, однако во всех прочих странах, где существуют подобные организации, занимающиеся рейтингами, они являются независимыми, а никак не правительственными.

NVIDIA БУДЕТ ПРОИЗВОДИТЬ комплектующие для игровых автоматов нового поколения от Namco. Системы будут основаны на материнских платах nForce2 и снабжены графическими картами GeForce. Работать они будут под управлением Linux. Первой игрой, которая выйдет на новых машинах, станет порт Counter-Strike.

СЕРВИС XBOX LIVE был запущен в азиатских странах шесть месяцев назад. За это время им стали пользоваться 15% всех владельцев Xbox в этом регионе. Среднемировой показатель равен 12%. К концу финансового года Microsoft надеется достичь отметки в 22% на азиатском рынке.

VIVENDI UNIVERSAL GAMES, испытывающая сейчас серьезные финансовые трудности и проводящая масштабную реструктуризацию, продала свое подразделение, занимающееся образовательными играми – Knowledge Adventure.

ЯМАУТИ ХОЧЕТ, ЧТОБЫ NINTENDO ЗАНЯЛАСЬ АНИМЕ

Бывший президент Nintendo Хироси Ямаути (Hiroshi Yamauchi) заявил о своем намерении предложить совету директоров Nintendo заняться созданием анимационного фильма. Ямаути до сих пор является советником Nintendo и держателем крупного пакета акций, поэтому его предложение – куда больше, чем любопытная идея.

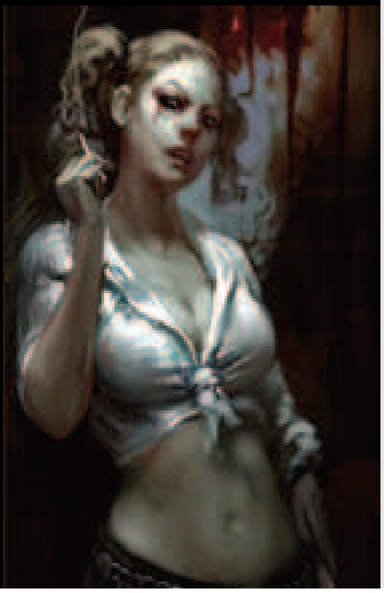
Ямаути говорит, что хочет создать нечто подобное фильмам Хаяо Миядзаки (Hayao Miyazaki), картины которого основаны на японской культуре и при этом пользуются огромной популярностью на Западе. Нам лишь остается дождаться реакции директоров и менеджеров компании на это предложение. ■

МУЗЫКА ДЛЯ ЖИВЫХ МЕРТВЕЦОВ

Хотя Activision, издатель Vampire: The Masquerade – Bloodlines, официально еще не обнародовала список композиций, которые мы сможем услышать в игре, в прессу уже просочилась информация на этот счет. По неподтвержденным пока данным, в саундтрек к проекту войдут следующие песни:

Aerial – «Pound»
Chiasm – «Isolated»
Daniel Ash – «Come Alive»
Darling Violetta – «Smaller God»
Die My Darling – «Needles Eye»
Genitortures – «Lecher Bitch»
Lacuna Coil – «Swamped»
Ministry – «Bloodlines»
Tiamat – «Cain»

Главной гордостью издателя и разработчиков является композиция Ministry, которая была написана специально для игры. ■



КОРОТКО

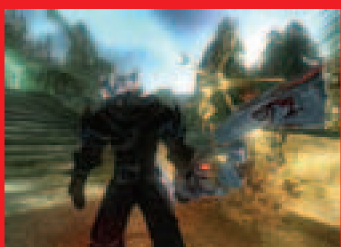
КОМПАНИЯ STARBREEZE, создатель The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, признанной одной из самых красивых консольных игр современности, собирается портировать движок, на котором создавался этот проект, на приставки нового поколения.

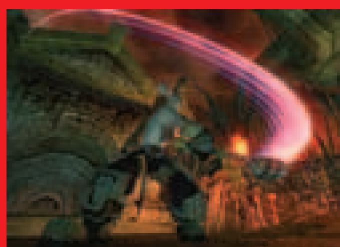
ЯПОНСКИЙ СУД ПРИЗНАЛ, что создатели программы, позволяющей увидеть Касуми – одну из героинь сериала Dead or Alive – обнаженной, нарушили права издателя проекта, Tecmo. Теперь хакеры должны будут выплатить Tecmo $18 тыс. за причиненный ущерб.

UBISOFT АНОНСИРОВАЛА COLD FEAR – survival horror-проект, над ним работает команда Darkworks, создавшая Alone in the Dark: The New Nightmare. Главный герой попадает на заброшенное русское китобойное судно во время шторма. Там-то его и поджидают толпы монстров. Cold Fear выйдет в марте 2005 года на PS2, Xbox и PC.

ВСЕ БЕЗ УМА ОТ FABLE

Грандиозная пиар-кампания в поддержку Fable, проводимая Microsoft и лично Питером Молине (Peter Molyneux), дала свои плоды. В первую же неделю после релиза игры в США было продано 375 тысяч копий игры. Представители крупнейшей сети онлайновых игровых магазинов EB Games заявили, что Fable в первую неделю продавалась лучше, чем любая другая игра на Xbox за все время существования консоли. Стоит отметить, насколько грамотно Microsoft выбрала дату релиза проекта. Fable успеет разойтись более чем приличным тиражом до ноября этого года, когда все внимание публики на многие месяцы будет приковано к Halo 2. ■







РАБОТА НАД HALO 2 ЗАВЕРШЕНА

Хотя игра еще и не ушла на золото, Bungie официально заявила о том, что работа над ней завершена. Проект отправился к издателю и после того, как пройдет последнюю проверку, окажется на фабрике. Возникает вопрос: чем же дальше займется Bungie – одна из самых перспективных команд разработчиков на сегодняшний день. Судя по всему, создание Halo 3 не входит в ближайшие планы компании. «После Halo 2 мы планируем сделать что-то новое», – заявили разработчики. Таким образом, Halo 3 можно вычеркивать из списка потенциальных ланч-тайтлов для Xbox Next. Однако можно не сомневаться в том, что Bungie сумеет в очередной раз поразить публику, даже если и не захочет делать продолжение одного из самых популярных игровых сериалов. Когда-то эта компания уже отказалась от весьма успешной серии – Myth и создала еще более успешную – Halo. Впрочем, при любом раскладе сложно предположить, что Halo 3 не входит хотя бы в долгосрочные планы разработчиков. Тем временем Microsoft прокомментировала опубликованную в Seattle Times статью о том, что покупатели уже оформили более 1 миллиона предварительных заказов на Halo 2. По словам издателя, эта цифра несколько преувеличена. На самом деле количество предзаказов составляет около 750 тыс., что также является одним из высочайших показателей за всю историю индустрии. ■

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU)

MICROSOFT НЕ СОБИРАЕТСЯ ПОВТОРЯТЬ ОШИБКИ ПРОШЛОГО В ЯПОНИИ

Вице-президент Microsoft Питер Мур (Peter Moore) дал интервью японскому журналу Nikkei Business Express, в котором заявил, что Microsoft знает, как сделать Xbox Next популярным в Японии и как не повторить ошибки, допущенные при разработке и запуске оригинального Xbox. Главное, что должно выгодно отличать новую консоль от старой в глазах японских покупателей, – это ее куда более скромные габариты. Однако Microsoft также прекрасно понимает, что без хороших игр геймеры никогда не купят приставку. Именно поэтому компания уже сейчас использует самые разнообразные методы, чтобы убедить японских разработчиков создавать игры для Xbox Next. Если Microsoft удастся заручиться поддержкой достаточного количества компаний и если в библиотеке игр для Xbox Next будут японские RPG, геймеры из Страны восходящего солнца будут куда более благосклонны к новой консоли. ■

$1500 САМЫМ УМНЫМ СТУДЕНТАМ

Компания iRIVER, выпускающая mp3-плееры на flash-картах, объявила об учреждении «Гранта iRIVER» для студентов. Акция направлена на поддержку активных, креативных и целеустремленных представителей студенчества Москвы и регионов. Поддержать шибко умных решили материально – победитель в каждой из четырех номинаций получит по $1500. Занявших вторые и третьи места ждут призы от iRIVER и партнеров акции – компании EPSON, Международной организации ISIC и издательства (game)land.
Соискателями гранта может стать каждый студент любого российского вуза. Для этого необходимо разработать проект по одной из указанных ниже тем и отправить работу на суд компетентного жюри, в составе которого представители ведущих российских и международных компаний, демонстрирующих выдающиеся достижения в сферах ИТ, дизайна, менеджмента и маркетинга, а также представители Российской академии наук, московских вузов и авторитетных российских изданий. Сделать это можно на сайте http://www.iriver-grant.ru, заполнив форму для отправки работы. Или направить проект обычной почтой по адресу: 111024 г. Москва, а/я «Грант IRIVER».

Номинации и темы:
Менеджмент – «Бизнес-план фирменного Internet-магазина продукции iRIVER и аксессуаров»
Маркетинг – «Проект продвижения MP3-плееров с ограниченным бюджетом (в Москве – 3000 USD , в регионах – 1000 USD)»
Информационные технологии – «Программное обеспечение для ведения персонального архива цифровых музыкальных записей»
Дизайн – «Дизайн портативного mp3-плеера» .

Прием работ – до 1 декабря 2004 года. Все подробности на сайте: http://www.iriver-grant.ru. ■

КОРОТКО

БОЛЕЕ 30 ИГР ДЛЯ GC будут к концу года продаваться в Европе по сниженным ценам. В их числе: The Legend of Zelda: The Wind Waker, Soul Calibur II, F-Zero GX и Mario Party 5 от Nintendo, а также практически все хиты от независимых разработчиков.

INTERPLAY РАССТАЛАСЬ с правами на Redneck Rampage, их купила Vivendi Universal Games за 300 тысяч долларов. Напомним, что еще раньше Fallout достался Bethesda.

FIRE EMBLEM ДЛЯ GC выйдет в Японии 20 января. Дата релиза в США и Европе пока неизвестна. Donkey Kong: Jungle Beat появится раньше, в декабре.



ЕЩЕ ОДИН НАШ ТУРНИР

В начале октября в московском клубе Flashback состоялся закрытый турнир для клиентов компании Mr.English. Спонсором турнира выступал наш издательский дом (game)land. Соревнования проходили в двух номинациях: Counter-Strike 5x5 и Warcraft 3 1x1. Многочасовые баталии молодых киберспортсменов завершились только вечером. Лучшей командой по CS стал коллектив Mp2, а среди дуэлянтов в дисциплине Warcraft 3 не было равных игроку под ником Stalin.su. Победители соревнований получили памятные призы и подарки от игровых изданий нашего издательского дома. ■

В ПОИСКАХ KATAMARI DAMACY

Сумасшедший и поистине гениальный пазл Katamari Damacy от Namco сразу после выхода получил невероятно высокие оценки практически от всех игровых журналистов. Однако уже через несколько дней после релиза игру оказалось невозможно найти в магазинах. Представители Namco говорят, что всему виной стала неспособность продавцов разглядеть в проекте потенциальный хит. Игра стоит всего $19.99 и отличается воистину сумасшедшим дизайном (за который она, кстати, получила награду Good Design Award в Японии). Неудивительно, что менеджеры розничных сетей посчитали ее нишевым проектом и не стали заказывать в больших количествах. Namco же уверяет, что у нее копий Katamari Damacy хватит для всех желающих. ■





MEQON СОЗДАЕТ ФИЗИЧЕСКУЮ МОДЕЛЬ ДЛЯ DUKE NUKEM FOREVER

На фоне повального увлечения Havok 2, 3D Realms решила отступить от моды и использовать для своего супердолгостроя – Duke Nukem Forever – физическую модель, разработанную шведской компанией Meqon. «Учитывая все то, на что способен созданный Meqon движок, мы уверены, что сможем создать action-проект нового поколения», – заявил глава 3D Realms Джордж Бруссар (George Broussard). О дате выхода проекта Бруссар не сказал ни слова. Но главное, в чем убеждает эта новость, – то, что Duke Nukem Forever по-прежнему жив и что 3D Realms не собирается его бросать. Однако в сложившейся ситуации это слабое утешение. ■



КОРОТКО

SCI КУПИЛА ПРАВА на создание компьютерных игр по лицензии Highlander. Разработчики будут сотрудничать с авторами одноименного телесериала.

В НАЧАЛЕ НОЯБРЯ компания Sega проведет в Японии несколько презентаций своих новейших приставочных и аркадных проектов.

MIDWAY ОБЪЯВИЛА о том, что к середине октября ей удалось продать более миллиона копий файтинга Mortal Kombat: Deception.

ПИРАТЫ УКРАЛИ PAL-версию шутера Halo 2 за месяц до официального релиза. Уже сейчас ее можно скачать через файлообменные сети. О реакции Microsoft пока ничего не известно.

SEGA SAMMY HOLDINGS НАЧИНАЕТ РАБОТУ

Слияние Sega и Sammy, о котором все говорят на протяжении многих месяцев, наконец-то завершено. Отныне эти компании существуют только как часть Sega Sammy Holdings. Возглавлять новообразованный холдинг будет Хадзимэ Сатоми (Hajime Satomi), до сих пор являвшийся главой Sammy. Исполнительным вице-президентом Sega Sammy Holdings стал Хисао Огути (Hisao Oguchi), до недавнего времени – президент Sega. Ожидается, что объем продаж компании по итогам этого финансового года составит $3.9 млрд. Основным направлением деятельности холдинга станет продажа игровых автоматов в Японии и других странах. Однако руководство Sega Sammy Holdings также хочет, чтобы и подразделения, занимающиеся производством игр для домашних консолей, тоже стали прибыльными. ■

КОРОТКО

NINTENDO пообещала выпустить игру серии Legend of Zelda для Nintendo DS. Геймплей будет аналогичен представленному в Legend of Zelda: Four Swords.

ПОСЛЕ СНИЖЕНИЯ ЦЕНЫ на GBA SP в Европе и релиза свежих игр серии Pokemon продажи системы выросли втрое. Всего в Старом Свете насчитывается более пяти миллионов владельцев консоли.

ACTIVISION СОБИРАЕТСЯ успеть подготовить игры серий Spider-Man и Tony Hawk к релизу Sony PSP.

PRO EVOLUTION SOCCER 4 в Европе разошелся тиражом в 1.5 млн. копий.

HALF-LIFE 2: ЗАТЯНУВШЕЕСЯ ОЖИДАНИЕ

В прошлом номере мы рассказывали о возобновившейся судебной тяжбе между Valve и Vivendi Universal Games, которая может привести к тому, что Half-Life 2 отложат до будущей весны. Официальной информации о дате выхода по-прежнему не поступало, однако слухи обнадеживают. Представители некоторых британских магазинов говорят о том, что VUG обещала поставить игру 26 ноября. Американская дата релиза якобы намечена на 23 ноября. Подтвердить или опровергнуть эту информацию сейчас практически невозможно. Можно лишь предположить, что издатель не захочет пропустить рождественский сезон.

Тем временем становится понятно, что Valve не собирается отказываться от использования онлайнового сервиса Steam для распространения Half-Life 2 (напомним, именно желание разработчиков самостоятельно продавать игру, минуя посредников, и стала главной причиной судебного разбирательства с VUG). Разработчики уже начали принимать предварительные заказы на игру. Таким образом они явно хотят привлечь как можно большее внимание именно к своему «магазину», что наверняка вызовет серьезное недовольство у VUG. Все желающие смогут заказать из Сети одну из трех версий Half-Life 2. В Bronze version ($49.95) войдет Half-Life 2 и Counter-Strike: Source. То же самое получат и покупатели обычной коробочной версии. В Silver version ($59.95) войдет еще и Half-Life: Source и Day of Defeat: Source. А покупатели Gold version ($89.95) также получат руководство по игре, три постера, кепку, открытку, стикеры, компакт-диск с саундтреком и шанс выиграть поездку в офис Valve. Теперь остается дождаться реакции VUG. ■



НОВОСТИ

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU)

ГРАФИК РЕЛИЗОВ С 1 ПО 15 НОЯБРЯ 2004 ГОДА

	Дата	Игра	Издатель	Регион	Платформа
	1	Dungeon Lords	DreamCatcher Interactive	США	Xbox
○	1	Gundam Battle Assault 3 Featuring Mobile Suit Gundam Seed	Bandai	США	PS2
	1	Heroes of the Pacific	Encore Software	США	PC
	1	Immortal Cities: Children of the Nile	Myelin Media	США	PC
	1	Polar Express	THQ	США	PS2, GC, GBA, PC
	1	Yu-Gi-Oh! Power of Chaos: Yugi the Destiny	Konami	США	PC
●	1	Alexander	Ubisoft	США	PC
○	2	Axis & Allies	Atari	США	PC
○	2	Backyard Wrestling 2: There Goes the Neighborhood	Eidos Interactive	США	PS2
	2	Beyblade: GRevolution	Atari	США	PS2
	2	Cabela's Big Game Hunter: 2005 Adventures	Activision Value	США	PS2, Xbox, GC, GBA, PC
	2	Duel Masters: Cobalt	Atari	США	PS2
○	2	Godzilla: Save the Earth	Atari	США	PS2, Xbox
○	2	Guilty Gear Isuka	Sammy Studios	США	PS2
●	2	Killzone	SCEA	США	PS2
	2	NCAA March Madness 2005	EA Sports	США	PS2
●	2	Ratchet and Clank: Up Your Arsenal	SCEA	США	PS2
●	2	Sega SuperStars	Sega	США	PS2
○	2	Sonic Mega Collection Plus	Sega	США	PS2, Xbox
○	2	Spyro: A Hero's Tail	Vivendi Universal Games	США	PS2, Xbox, GC
	2	Spy vs. Spy	Global Star Software	США	Xbox
○	2	The Bard's Tale	Sierra	США	PS2, Xbox
●	2	The Lord of the Rings: The Third Age	Electronic Arts	США	PS2, Xbox, GC, GBA
○	2	Ultima Online: Samurai Empire	Electronic Arts	США	PC
	2	World Championship Poker	Crave Entertainment	США	PS2, Xbox, GBA
	2	WWE SmackDown! vs. RAW	THQ	США	PS2
○	3	Top Gear: RPM Tuning	Kemco	США	PS2, Xbox
○	5	Axis & Allies	Atari	Европа	PC
○	5	Blitzkrieg: Rolling Thunder	CDV	Европа	PC
○	5	Crimson Tears	Capcom	Европа	PS2
	5	Football Generation	Midas	Европа	PS2
	5	Football Manager 2005	Sega	Европа	PC
	5	I-Ninja	Destination Software	США	GBA
	5	Men of Valor: The Vietnam War	Vivendi Universal Games	Европа	Xbox
	5	Midway Arcade Treasures	Zoo Digital	Европа	PC
○	5	Playboy: The Mansion	Ubisoft	Европа	PS2, Xbox, PC
●	5	Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Zoo Digital	Европа	PC
	5	RollerCoaster Tycoon 3	Atari	Европа	PC
●	5	The Lord of the Rings: The Third Age	Electronic Arts	Европа	PS2, Xbox, GC, GBA
○	8	Ghost in the Shell: Stand Alone Complex	Bandai	США	PS2
●	8	Halo 2	Microsoft	США	Xbox
○	8	Inuyasha: The Secret of the Cursed Mask	Bandai	США	PS2
	8	Mario Tennis	Nintendo	США	GC
	8	Vampire: The Masquerade – Bloodlines	Activision	США	PC
○	9	EyeToy: AntiGrav	SCEA	США	PS2
	9	Gretzky NHL 2005	SCEA	США	PS2
●	9	Jak 3	SCEA	США	PS2
	9	Karaoke Revolution Vol. 3	Konami	США	PS2
	9	Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events	Activision	США	PS2, Xbox, GC, GBA, PC
	9	Medal of Honor: Pacific Assault	Electronic Arts	США	PC
○	9	Rumble Roses	Konami	США	PS2
○	9	The Urbz: Sims In The City	Electronic Arts	США	PS2, Xbox, GC, GBA
	10	Painkiller: Battle out of Hell	DreamCatcher Interactive	США	PC
	11	Dungeon Lords	DreamCatcher Interactive	США	PC
●	11	Halo 2	Microsoft	Европа	Xbox
	12	Defender of the Crown	Zoo Digital	Европа	GBA
	12	Medal of Honor: Pacific Assault	Electronic Arts	Европа	PC
	12	Pac-Man World	Zoo Digital	Европа	GBA
●	12	Paper Mario 2: The Thousand Year Door	Nintendo	Европа	GC
	12	Pool Shark 2	Zoo Digital	Европа	PS2, Xbox, PC
○	12	Spyro: A Hero's Tail	Vivendi Universal Games	Европа	PS2, Xbox, GC
○	12	The Legend of Zelda: The Minish Cap	Nintendo	Европа	GBA
○	12	The Urbz: Sims In The City	Electronic Arts	Европа	PS2, Xbox, GC, GBA
	12	Wings	Zoo Digital	Европа	GBA
	15	ATV Offroad Fury 3	SCEA	США	PS2
○	15	Crash 'n' Burn	Eidos Interactive	США	PS2
○	15	Donkey Kong Country 2	Nintendo	США	GBA
●	15	EverQuest II	SOE	США	PC
●	15	Metroid Prime 2 Echoes	Nintendo	США	GC
	15	NCAA March Madness 2005	EA Sports	США	Xbox
●	15	Need for Speed Underground 2	Electronic Arts	США	PS2, Xbox, GC, GBA, PC
	15	Room Zoom	Jaleco Entertainment	США	GC
	15	Spy vs. Spy	Global Star Software	США	PS2
●	15	World of Warcraft	Blizzard	США	PC

● Исключительно перспективная игра. ○ Проект, на который стоит обратить внимание.

СПИСОК РОССИЙСКИХ РЕЛИЗОВ С 1 ПО 15 НОЯБРЯ 2004 ГОДА

Оригинальное название	Русское название	Издатель в России
Alexander	Александр	Новый Диск
Athens 2004	-	Новый Диск
Championship Manager 5	-	Новый Диск
Jack The Ripper	Джек Потрошитель	Новый Диск
-	Летающий Коротышка	МедиаХауз

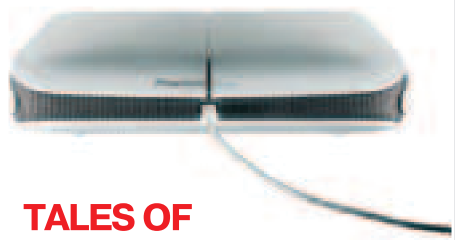
ШЕВЧЕНКО, ВЬЕЙРА И МОРЬЕНТЕС НА ОБЛОЖКЕ FIFA 2005



На обложке FIFA Football 2005 будут красоваться Андрей Шевченко, Патрик Вьейра и Фернандо Морьентес. Правда, американские геймеры Морьентеса не увидят. В США (где игра называется FIFA Soccer 2005) его место займет Освальдо Санчес. «Все эти игроки олицетворяют мировую значимость футбола», – заявил Мэтт Билби (Matt Bilbey), представитель EA Sports. ■

В НОВЫЙ ГОД БЕЗ PHANTOM

Infinium Labs сообщила прессе о том, что запуск ее нового устройства Phantom, представляющего собой довольно необычный гибрид PC и консоли, перенесен на 2005 год. Напомним, изначально планировалось, что Phantom поступит в продажу в США уже в ноябре. «Магазины строят свои промо-кампании в четвертом квартале на том, чтобы предоставить покупателям возможность выбирать подарки. При этом представителям торговых сетей, как и нам, кажется, что потребители не станут рассматривать Phantom как подарок. Такое устройство люди скорее будут покупать для себя», – заявил президент Infinium Labs Кевин Бахус (Kevin Bachus), комментируя причины задержки запуска. Он категорически отверг любые слухи о том, что у компании возникли сложности с созданием Phantom или с налаживанием онлайнового сервиса для него. Однако новую дату выхода устройства он не назвал. ■



TALES OF ETERNIA ONLINE: ДЛЯ ТЕХ, КОМУ МАЛО FFXI

Namco и Dwango совместно разрабатывают Tales of Eternia Online – новую MMORPG для PC. Игра является ответвлением знаменитого консольного сериала – Tales of Eternia, первая часть которого вышла на Западе под названием Tales of Destiny II. Игровой процесс ToEO мало чем отличается от традиционных приставочных RPG. Герои перемещаются между локациями по карте игрового мира. Бои разворачиваются на отдельном экране и проходят в реальном времени. В чем именно заключается онлайновая составляющая игры, пока не совсем понятно. Не исключено, что она ограничится возможностью совместного выполнения квестов. Бета-тестирование проекта должно начаться в первом квартале 2005 года. Выйдет ли игра за пределами азиатского региона, сказать сложно. ■

ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА» 04.10–13.10

PLAYSTATION 2

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Burnout 3: Takedown	40
2	This is Football 2005	21
3	Need for Speed Underground	18
4	Lord of the Rings: The Return of the King	13
5	Grand Theft Auto: Vice City	13
6	NHL 2005	13
7	Spider-Man 2	11
8	Ratchet & Clank 2	11
9	Tekken 4	10
10	Gran Turismo 4 «Prologue»	10

PC (BOX)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	The Sims 2	277
2	FIFA 2005	85
3	NHL 2005	25
4	Warcraft 3: Reign of Chaos (русская версия)	16
5	Need for Speed Underground	16
6	Warcraft 3: The Frozen Throne (русская версия)	15
7	Empire Earth (русская версия)	14
8	Diablo 2	12
9	Harry Potter & the Prisoner of Azkaban	11
10	Ground Control 2: Операция «Исход»	10

PC (JEWEL)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Готика	23
2	Петька 5: Конец игры	23
3	Танки Т 72. Балканы в огне	16
4	В тылу врага	16
5	Львиное сердце	14
6	SpellForce: The Breath of Winter	11
7	Морпех против терроризма 3: Война во Вьетнаме	11
8	Singles: Flirt Up Your Life	10
9	The Suffering (русская версия)	10
10	Soldner. Бойцы спецназа	10

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. Игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

ХИТ-ПАРАД «ГОРБУШКИ» 27.09–10.10

PLAYSTATION 2

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Burnout 3: Takedown	68
2	Gran Turismo 3 A-Spec	29
3	Need for Speed Underground	28
4	Onimusha 3: Demon Siege	28
5	Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex	26
6	Prince of Persia: The Sands of Time	23
7	Driv3r	21
8	Medal of Honor: Rising Sun	21
9	Silent Hill 4: The Room	21
10	Shrek 2	20

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парад предоставлен «Горбушкой», крупнейшим московским центром по продаже видеоигр.

ХИТ-ПАРАД 03.10-09.10

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	The Sims 2	Electronic Arts
2	Rome: Total War	Activision
3	Warhammer 40000: Dawn of War	THQ
4	Call of Duty: United Offensive	Activision
5	Star Wars: Battlefront	LucasArts
6	FIFA 2005	Electronic Arts
7	Doom 3	Activision
8	Championship Manager: Season 03/04	Eidos
9	Myst IV: Revelation	Ubisoft
10	Tiger Woods PGA Tour 2005	Electronic Arts

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	FIFA 2005	Electronic Arts
2	Burnout 3: Takedown	Electronic Arts
3	Tony Hawk's Underground 2	Activision
4	Star Wars: Battlefront	LucasArts
5	Def Jam Fight for NY	Electronic Arts
6	Resident Evil: Outbreak	Capcom
7	Rocky Legends	Ubisoft
8	Colin McRae Rally 2005	Codemasters
9	Conflict: Vietnam	SCI
10	This Is Football 2005	SCEE

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Pikmin 2	Nintendo
2	FIFA 2005	Electronic Arts
3	WWE: Day of Reckoning	THQ
4	Animal Crossing	Nintendo
5	Tony Hawk's Underground 2	Activision
6	Sonic Mega Collection	Sega
7	Tiger Woods PGA Tour 2005	Electronic Arts
8	Sonic Adventure 2: Battle	Sega
9	Def Jam Fight for NY	Electronic Arts
10	Wario Ware, Inc: Mega Party Games	Nintendo

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Fable	Microsoft
2	FIFA 2005	Electronic Arts
3	Burnout 3: Takedown	Electronic Arts
4	Tiger Woods PGA Tour 2005	Electronic Arts
5	Tony Hawk's Underground 2	Activision
6	Star Wars: Battlefront	LucasArts
7	Def Jam Fight for NY	Electronic Arts
8	Outrun 2	Sega
9	The Simpsons: Hit & Run	Sierra
10	Tom Clancy's Rainbow Six 3	Red Storm

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
1	Naruto: Narutimate Hero 2	Bandai	PS2
2	Pokemon Emerald	Nintendo	GBA
3	Tales of Symphonia	Namco	PS2
4	Sengoku Musou Moushouden	Koei	PS2
5	Zoids VS III	Tomy	GC
6	Kengo 3	Genki	PS2
7	Kweroro Gunzou Melomelo Battle Royale	Bandai	PS2
8	Famicom Mini: Super Mario Bros. 2	Nintendo	GBA
9	Fullmetal Alchemist 2: Akaki Elixir no Akuma	Square Enix	PS2
10	Jissen Pachislot Hisshouhou Hokutonoken	Sammy	PS2

КОММЕНТАРИЙ

До владельцев GameCube добрался очередной обязательный к покупке хит – Pikmin 2. Дебют FIFA 2005 не оставил равнодушными европейцев. А в Японии отлично продаются игры по мотивам самых популярных аниме-сериалов последнего времени – Naruto и Full Metal Alchemist.

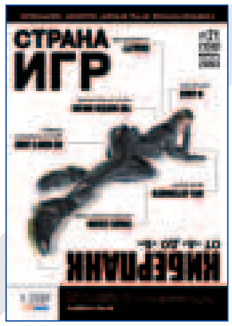


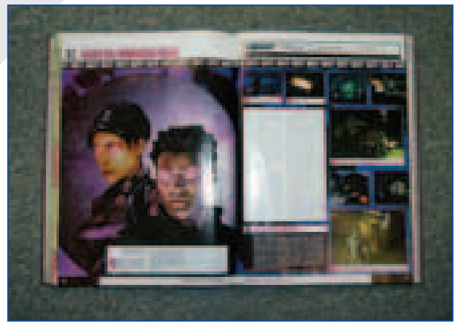
FLASHBACK

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН (WREN@GAMELAND.RU)

1 ГОД НАЗАД 21 (150) ноябрь 2003

НА ОБЛОЖКЕ: P.N. 03



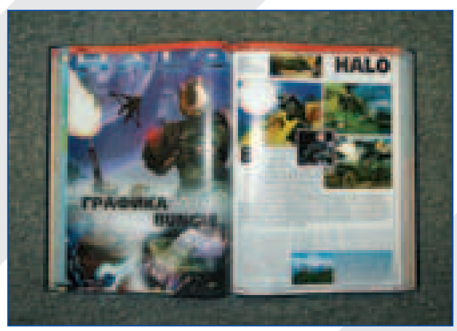


Знаменитый «киберпанковский» номер, где надписи на обложке были сделаны вверх ногами. Некоторые читатели сочли это багом, но остальные правильно оценили творческую задумку нашего дизайнера. Внутри же скрывалась серия спецматериалов, озаглавленная как «Киберпанк от А до Я». Мы поведали читателям о том, что же на самом деле означает этот звучный термин, рассказали об эволюции литературного направления, а также его влиянии на кино, аниме и игры. Лучшие проекты были рассмотрены отдельно. Игровых, между прочим, насчитали несколько десятков; далеко не все попали на страницы журнала. Правда, сразу уточню, что P.N. 03 не из их числа – просто арт из этой игры показался нам весьма подходящим для этого номера. А вот в рубрику «Хит» попала правильная вещь – Deus Ex: Invisible War. Напомню, что «Матрица» в любом виде – хоть кино, хоть игры – из киберпанка заимствовала лишь антураж, не идеи. ■

5 ЛЕТ НАЗАД 21 (54) ноябрь 1999

НА ОБЛОЖКЕ: Halo





Тогда мы впервые рассказывали о новом мегапроекте от Bungie в жанре FPS. Считалось, что игра выйдет на PC, PlayStation 2 и Dreamcast! Как же мы все ошибались... Зато вот ролевушка Eternal Arcadia вышла в срок на консоли от Sega и заслужила любовь геймеров. В разделе ревью мы сразу же обратили внимание на рецензию на Tony Hawk's Pro Skater. В ней была верно оценена гениальная сущность игры, фактически заложившей основу жанра симуляторов экстремальных видов спорта.

В материале о Space Channel 5 Борис Романов удивлялся, что Тэцуя Мидзугути, продюсер гоночных хитов, вроде Sega Rally и Manx TT, вдруг решил заняться танцевальным симулятором. Однако время показало, что именно в области подобных концептуальных игр полностью раскрылся его талант. Жаль, что сейчас создатель Space Channel и Rez уже не работает в Sega и о дальнейших его планах мы ничего не знаем. ■

3 ГОДА НАЗАД 21 (102) ноябрь 2001

НА ОБЛОЖКЕ: Age of Mythology





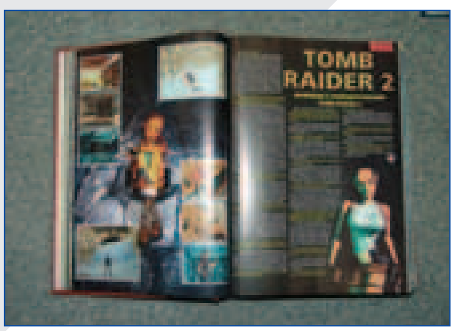
Свежий проект от Ensemble Studios, базирующийся на египетской, греческой и скандинавской мифологиях, потряс воображение редакторов настолько, что игра была вынесена на обложку номера. Вторым шоком стал ICO, оказавшийся эталонной приключенческой игрой, которая, однако, очень плохо продавалась. Только сейчас анонсирован ее условный сиквел, и мы в скором времени расскажем о нем нашим читателям. И, наконец, Advance Wars для GBA стала примером правильной стратегии для карманных консолей.

Огромный материал мы посвятили четвертой части стратегического хита Heroes of Might & Magic. Впоследствии многие геймеры сочли игру менее удачной, чем предыдущие две, но тогда еще все надеялись на чудо. Хотя, конечно, нашлись и такие, кто предпочел ожиданию грядущего хита изучение российского проекта «Демиурги». ■

7 ЛЕТ НАЗАД 10 (18) ноябрь 1997

НА ОБЛОЖКЕ: Tomb Raider 2

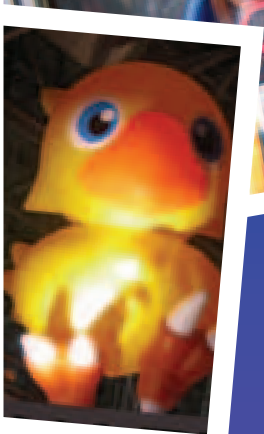




Огромное интервью с создателями Лары Крофт должно было обрадовать поклонников виртуальной красавицы. Сергей Овчинников рассказал и о трехмерных акселераторах, которые призваны сделать ее еще более красивой. Да и не только ее, но также культовые FPS, вроде Hexen II. Наконец, Борис Романов поведал о Tokyo Game Show 1997 года, где вовсю соревновались PlayStation, Saturn и набирающая обороты Nintendo 64. В те времена мы еще не могли себе позволить отправить на выставку собственных корреспондентов, посему довольствовались информацией из Сети.

Рубрика обзоров просто ломилась от хитов. Age of Empires соседствовала с Seven Kingdoms, Armored Core с Clock Tower. Все эти игры стали основами популярных сериалов, которые (за исключением Seven Kingdoms) дожили до наших дней. Ждите рецензию на Armored Core Nexus! ■





TOKYO GAME SHOW 2004

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Через залы выставочного комплекса Makuhari Messe за три дня прошли сто шестьдесят тысяч человек – в том числе двое корреспондентов «Страны Игр». Самая посещаемая игровая выставка планеты, Tokyo Game Show делится на два периода: первый день (в этом году он пришелся на пятницу, 24 сентября) отводится под осмотр экспозиции прессой, а на выходных двери комплекса в Макухари открыты для любого геймера, готового заплатить за билет 1200 иен (около $12). В результате в субботу и воскресенье на выставке царит вавилонское столпотворение. Вокруг демо-юнитов с играми вьются километровые очереди, обмахивающуюся бумажными веерами толпу (зачастую люди приходят целыми семьями) направляют служащие с громкоговорителями, во внутреннем дворе сотни фотографов снимают косплей – и ты плещешься в этой уникальной атмосфере веселого шабаша, совершенно непохожей на собранный и, в общем-то, деловой дурдом американской E3. Невозможность сыграть в большую часть выставленных проектов (в очередях приходится стоять буквально часами!) компенсировалась тем, что многие игры уже были опробованы в Лос-Анджелесе и Лондоне, а часть из них даже вышла в Европе, – поэтому мы старались уделять внимание новым, чаще всего сугубо японским разработкам. Несмотря на отсутствие на выставке Nintendo и общие признаки затяжного кризиса идей, который японская игровая индустрия никак не может преодолеть, нынешнюю TGS вполне можно назвать самой успешной за последние три года.








МНЕНИЕ КОЛЛЕГИ:

Михаил Разумкин: «Я, конечно, был наслышан, что на TGS будет много народу, но ТАКОГО я представить никак не мог! Даже в первый «пресс-день» по посещаемости выставка легко могла сравниться с E3. К каждому стенду с раскрученной игрой огромные очереди, отбивающие всякое желание с ней ознакомиться. Спасали лишь закрытые показы да освежающая прохлада пресс-центра. Ну и PSP я в руках подержал!»



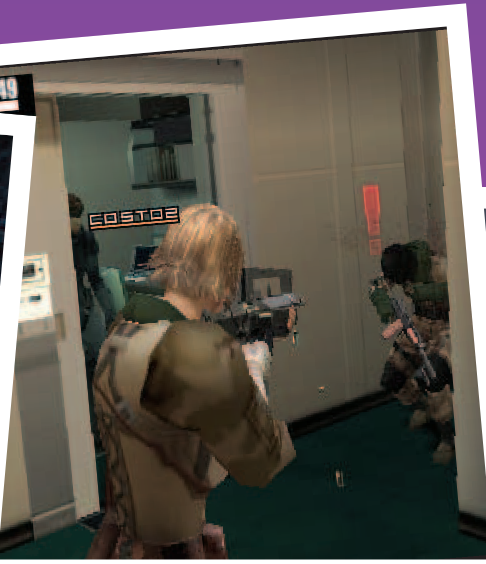
МАЛЕНЬКАЯ, ЧЕРНАЯ И БЛЕСТИТ

Гвоздем экспозиции, конечно же, стала портативная PlayStation (PSP), впервые предъявленная широкой публике. На майской E3 аппараты были прочно установлены на специальных стендах, и отдельные журналисты высказывали предположение, что часть «железа» просто не уместилась в компактном корпусе PSP. В Токио SCEJ решила развеять эти слухи, выпустив гулять по своему стенду несколько десятков очаровательных девушек-консультантов, предлагавших всем желающим сыграть на консолях, прикрепленных шнурками к их, девушек, поясам. Всего для PSP было представлено около тридцати игр разной степени готовности. Shin Ridge Racer от Namco поражала мощнейшей графикой при полном отсутствии противников на трассе; Coded Arms от Konami доказала, что на PSP можно отлично реализовать игру жанра FPS с отзывчивым аналоговым управлением; претендующая на статус мегахита Metal Gear Acid (Konami) нам показалась слегка заторможенной и скучноватой – разумеется, исключительно из-за цирковой обстановки вокруг; музыкальный пазл Lumines (Bandai) от создателя Rez Тецуи Мидзугути пошел «на ура». Все остальное как-то не зацепило – Need for Speed: Underground (EA) мы видели уже, кажется, во всех возможных ипостасях (а тут она еще и подтормаживала); Vampire Chronicle: The Chaos Tower (Capcom) оказалась ремиксом Darkstalkers 3; вагон и маленькая тележка пазлов и простеньких RPG от издателей вроде Hudson качеством, к сожалению, не блистали. Странно, что на TGS так и не показали ни любопытную программу-переводчик Talkman, ни давно обещанную Gran Turismo 4 Mobile.

О самой PSP мы подробно рассказывали в материалах с E3, опубликованных этим летом. Более продолжительный токийский плейтест







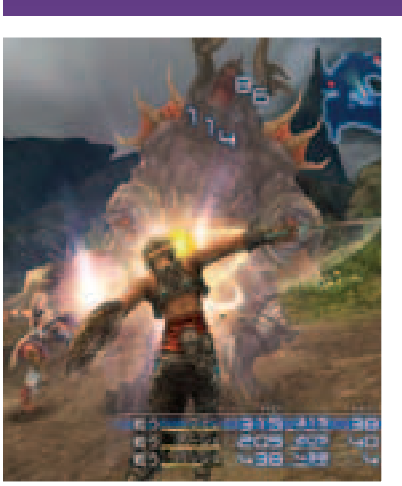








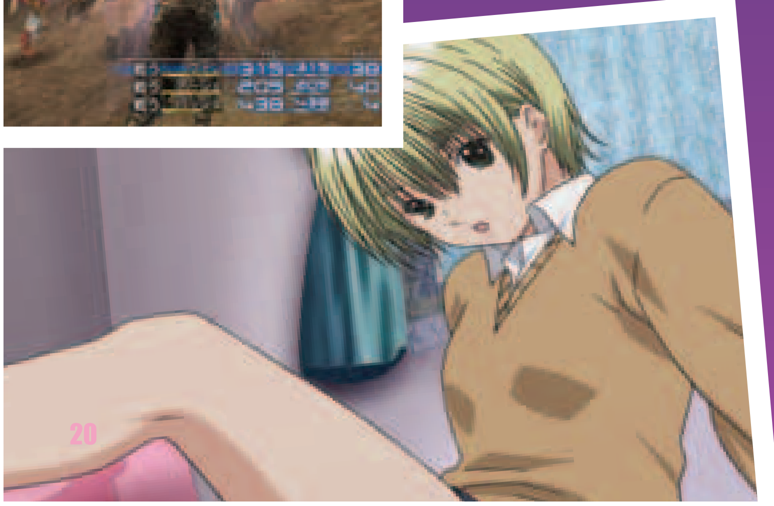
лишний раз подтвердил, что конструкция аппарата в высшей степени удачна, а яркий TFT-экран с разрешением 480 x 272 точки способен, кажется, даже из самой неказистой игрушки сделать визуальный шедевр – примерно так же, как портативный дисплей для PS one магическим образом превращал жуткую пикселизованную картинку в четкую, ясную и аккуратную. Если бы игры для PSP запускались на обычном телевизоре, в плане изображения наверняка много к чему можно было бы придраться, но гораздо меньшая диагональ экрана консоли скрадывает недостатки графики – получается эдакий неожиданный и приятный побочный эффект. Вообще, придраться к дизайну PSP практически невозможно, за одним лишь крохотным исключением. Аналоговую «шляпку», на которую при игре ложится большой палец левой руки, можно было бы передвинуть чуть выше: людям с крупными ладонями ее нынешняя позиция покажется не очень комфортной. В общем, аппарат вызывает эйфорию, игровая библиотечка ничем по-настоящему выдающимся пока не блещет, а пресс-служба SCEJ до сих пор не объявила ни розничную цену на PSP, ни время работы устройства от одного заряда батарей. Это не может не настораживать: показанные игры недвусмысленно дают понять, что система получилась энергоемкая, а сторонние аналитики сходятся во мнении, что производство одной PSP обходится компании в $300-350.



ЕЙ СДЕЛАЛИ ПОДТЯЖКУ!

Помимо PSP, изменения в аппаратной части линейки PlayStation были представлены моделью PS two (SCPH-70000 CB) – драматически усохшей в объемах PlayStation 2. Глядя на черную коробочку толщиной меньше трех сантиметров, просто диву даешься – как же им удалось разместить в этой малютке внутренности PS2? Разместили, будьте спокойны, да еще и сетевой адаптер встроили. Европейские продажи стартовали 1 ноября, на российском рынке модель с DVD-плеером пятого региона должна появиться до конца года.

Что касается игр для PS2, то подавляющая часть их была рассеяна по стендам независимых издательств, и только Gran Turismo 4 от Polyphony Digital удостоилась права на собственный павильон, где под бдительными очами стендисток гости выставки, удобно устроившись в мягких креслах с рулями от Logitech, осваивали премудрости режимов B-Spec и Photo Travel – подробнее о них вы можете прочесть в отдельном материале на страницах этого номера «СИ». Другой изюминкой экспозиции SCEJ стала намеченная к выходу в следующем году Wanda to Kyozou (в переводе с японского – «Ванда и колосс», англоязычное название пока не утверждено), долгожданное продолжение культовой ICO. Как и оригинальная игра, сиквел представляет собой настоящее произведение искусства – изумительно красивая графика дополняет простой, но крайне захватывающий геймплей. Чтобы вернуть к жизни таинственную девушку, главный герой должен победить более двадцати гигантских монстров, каждый из которых, по сути, является отдельным уровнем. В основе игры на этот раз лежат динамичные сцены действия, а объекты окружающей среды меняются в зависимости от поведения игрока (авторы называют эту систему «organic collision deformation», что можно перевести как «органичная деформация при контакте»). В следующем номере «СИ» вы найдете подробный рассказ о неординарном проекте, а также эксклюзивное интервью с его продюсером, Кэндзи Кайдо (Kenji Kaido).



В ЭТО ВРЕМЯ В СТРАНЕ ЧОКОБО…

В первый день выставки Square Enix провела собственную пресс-конференцию, где президент компании Йоити Вада (Youichi Wada) объявил об успехе в области онлайновых игр (только 23 сентября в Final Fantasy XI одновременно играли 170000 человек в Японии и США); Юдзи Хории (Yuji Horii) рассказал о том, как сотрудничество с командой Level 5 и возможности PS2 позволили реализовать в выходящей в ноябре Dragon Quest VIII, помимо прочих нововведений, смену дня и ночи; Акитоси Кавадзу (Akitoshi Kawazu) представил публике свое новое творение, Romancing SaGa: Minstrel Song, PS2-римейк ролевого хита для Super Famicom 1992 года; а глава основной команды разработчиков компании, Йосинори Китасэ (Yoshinori Kitase), коротко рассказал о проекте Compilation of Final Fantasy VII, куда войдет CG-фильм FFVII: Advent Children, ролевое приключение для мобильных телефонов стандарта i-mode FFVII: Before Crisis и анонсированный в сентябре трехмерный боевик FFVII: Dirge of Cerberus (PS2, PSP), где игрокам выпадет шанс управлять вампиром Винсентом. Помимо этого, на конференции стало известно, что Square Enix разрабатывает



для PS2 пятую серию Front Mission и сиквел Full Metal Alchemist. Появилась новая информация относительно Kingdom Hearts II (PS2): управление камерой в игре переведено с шифтов на правую аналоговую рукоятку, появились новые комбо-техники и трансформации персонажей, а под контролем Аида в этот раз оказался не кто иной, как Аурон из FFX.

Команда tri-Ace, авторы знаменитой Valkyrie Profile, работают над фэнтезийной RPG под названием Radiata Stories. Игра, которая появится на PS2 в 2005 году, интересна не только количеством уникальных персонажей (их более трехсот!), но и тем, что обитатели мира наконец-то превратились из затороженных зомби в нормальных людей: они просыпаются, завтракают, ходят на работу, открывают

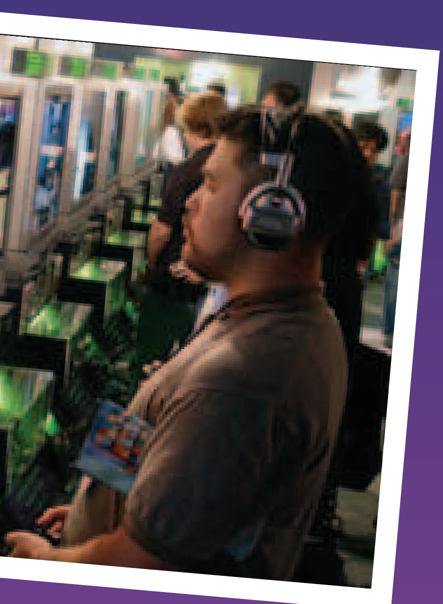




свои магазины в определенные часы – фактически, в традиционной JRPG наконец-то нашла отражение динамика Shenmue.
На стенде Square Enix был установлен огромный экран, где примерно раз в час показывали свежий трейлер Final Fantasy XII, – толпа в эти минуты собиралась такая, что ее приходилось обтягивать эластичным шнурком, чтобы не создавать проблем для пытающихся пройти мимо. Хотя, положа руку на сердце, даже если вы шли куда-то еще, один взгляд на экран заставлял задержаться и досмотреть ролик до конца. Играбельной версии FFXI на нынешней TGS, в отличие от E3, почему-то не было. Тем не менее, Square Enix прекрасно выступила на выставке, вызвав настоящий ажиотаж среди посетителей мероприятия. О героическом штурме магазинчика с сувенирами на стенде компании многие японские геймеры наверняка будут рассказывать своим внукам...







НЕ СЧИТАЯ ПАЧИНКО

Двухэтажный павильон недавно образованного холдинга Sega Sammy занимал весьма значительную площадь и был куда интереснее, чем скромные и тесные павильоны Sega и Sammy на майской выставке в Лос-Анджелесе. Sammy, помимо игральных автоматов пачинко, показывала уже добравшийся до японских аркад Guilty Gear Isuka, а жемчужиной экспозиции Sega стала Sega Rally 2005 (PS2), находящаяся в производстве уже больше года. Это классическая «сеговская» гонка – с резкими заносами, впечатляющей графикой, лицензированными машинами и трассами. Посмотрим, как финальная версия будет соотноситься с соперницами вроде Rallisport Challenge 2 на Xbox... Поклонники сериала Sakura Taisen выстраивались перед демо-юнитами Sakura Taisen V Episode 0, уже лежавшей к тому времени в японских магазинах, – возможно, здесь роль играли побрякушки для мобильных телефонов, которые получал в подарок каждый отстоявший в очереди. Настоящая давка была вокруг шести приставок с Sega Superstars (обзор этого сборника мини-игр для EyeToy мы опубликовали в прошлом номере); впервые в играбельной форме на TGS фигурировал жестокий и динамичный римейк Altered Beast (PS2); на «музейный» порт Virtua Fighter 2 для PS2 обратили внимание исключительно хардкорные файтеры; а девушки-секретарши вовсю осваивали новую версию «клавиатурного тренажера» Typing of the Dead с подзаголовком Zombie Panic.
Впрочем, самая необычная игра от Sega добралась до выставки лишь в качестве видеодемонстрации. Речь идет о первом проекте Юдзи Наки (Yuji Naka) для портативной Nintendo DS. Жанр игрушки со странным названием Kimi no Tame Shineru («Готов умереть ради тебя») определить нелегко: ваш персонаж добивается расположения представительниц противоположного пола, массируя и гладя девичьи тела, – причем для этого используется стилус, которым вы натираете чувствительный экран консоли! Абсолютно оригинальным такой геймплей назвать нельзя (похожая идея используется в хентайной Extasy Resort от Illusion Soft), но Sonic Team увязала ее с гиперстильной «контурной» графикой и совершенно безумным зажигательным саундтреком, так что мы



ZETTAI ZETSUMEI TOSHI II: ITETSUITA KIOKU TACHI (PS2)

Irem взялась за сиквел симулятора природных катастроф, известного в Европе под именем S.O.S. Escape, а в Штатах – как Disaster Report. Землетрясение здесь сменяется наводнением с цунами...















теперь точно знаем, зачем нам нужен Nintendo DS.

ДРУГИЕ ИГРОКИ

Microsoft, пожалуй, отличилась наиболее красивым павильоном, где, в отличие от стоек с Xbox в японских магазинах, бушевало море разливанное заинтересованных геймеров. Окромя уже отрецензированных у нас Fable и Sudeki, толпы собирали турниры по Ninja Gaiden и Halo 2 (карта Zanzibar для частых посетителей выставок уже как родная), но нашим вниманием завладел меха-боевик Metal Wolf Chaos от From Software, где градус разрушения окружающего мира переходил точку кипения буквально в первые секунды после того, как вы брались за джойпад. Пока неизвестно, выйдет ли он на Западе, – на всякий случай мы уже скрестили пальцы.

Ninja Gaiden обретался и у соседней Tecmo, чей стенд был занавешен рекламой Dead or Alive Ultimate (DOA Online) для Xbox, ничуть, как выяснилось, не тормозящей в сетевом режиме. Тут же GameArts показывала GunGriffon: Allied Strike (Xbox) – традиционно страшный снаружи и прекрасный глубоко внутри аркадный сим боевого робота, а рядом любители ужастиков могли оценить Xbox-версию Fatal Frame 2.

Кроме очередного, пятьсот семьдесят восьмого по счету, трейлера Metal Gear Solid 3: Snake Eater (да простит нам Кодзима-сан понятный сарказм, тем более – мы же любя!) и стендисток в розовых камуфляжных платьицах, смотреть на стенде Konami толком было не на что: версии Enthusia: Professional Racing (PS2) и Rumble Roses (PS2) ничем не отличались от виденного на E3.

Capcom в очередной раз купила нас с потрохами старенькой, на самом-то деле, демкой Biohazard 4 (Resident Evil 4) для GameCube – серия возрождается в новом великолепном качестве, и не признать столь отрадный факт было бы дурным тоном. Предсказуемо безумная Viewtiful Joe 2 (PS2) и набирающая солидность Devil May Cry 3 выгодно дополняли экспозицию компании.

Namco привезла в Макухари промежуточную версию аркадной Tekken 5 с двадцатью играбельными персонажами (среди них три новых: телепортирующийся Рейвен (Raven), рогатый крепыш Фенг (Feng) и юркая Аска (Asuka)) и карточной системой учета достижений геймеров, похожей на ту, что была в свое время реализована в Virtua Fighter 4 для игровых автоматов. Боевой процесс лишился большинства приемов с мгновенной сменой позиции игрока – поединки в Tekken 5 больше напоминают геймплей ранних частей сериала, нежели четвертой. Nina (Death by Degrees) для PS2 впечатляла исключительно обликом главной героини, а Ace Combat 5: The Unsung War (PS2), рекламой которой, кстати, были оклеены почти все двери в вагонах токийского метро, продемонстрировала серьезный подход к приставочному авиасимулятору.

Независимые западные разработчики также были представлены на выставке: Electronic Arts выкатила бронебойную линейку хитов во главе с Need for Speed: Underground 2 (PS2, Xbox, PC) и Burnout 3 (PS2, Xbox); Atari тем временем отчаянно пиарила недоразумение под названием Driv3r, судя по заинтересованному бурлению вокруг стенда, имеющее все шансы обмануть японскую публику с тем же изяществом, с которым были обведены вокруг пальца западные геймеры.

ВСЕГО ПОНЕМНОЖКУ

Прошедшая TGS показала, что японская игровая индустрия, несмотря на жанровый кризис (к нескончаемым клонам Devil May Cry в этом году добавился миллион горочных игр) и общее падение продаж, все-таки демонстрирует некоторые признаки развития, пусть идущего не такими быстрыми темпами, как того хотелось бы. Дебют по-настоящему играбельной PSP окончательно подтвердил, что портативный гейминг будет развиваться по двум различным векторам – один из них станет путем дорогой и технически продвинутой PlayStation Portable, а другой будет связан с простой, доступной и ориентированной на игровые инновации Nintendo DS. Миниатюрная PS two, с помощью которой демонстрировалось большинство PS2-проектов на стенде SCEJ, позволит продлить жизненный цикл системы, открывая для PlayStation 2 второе дыхание. В залах Makuhari Messe независимые разработчики представили всего три-четыре игры для GameCube, две для DS, а GBA и вовсе обошли в этом году стороной, и решение Nintendo в очередной раз проигнорировать выставку, учитывая отмену их собственных мероприятий вроде Space World, выглядит, по меньшей мере, странным. Из числа экспонированных на TGS 2004 игр восемьдесят проектов имели онлайновый режим той или иной степени сложности (в 2003 году таких было пятьдесят шесть). Крупные издательства решились на перенос сериалов Resident Evil, Fatal Frame, Final Fantasy и Xenosaga на мобильные телефоны – и сейчас в эти версии действительно можно играть, в отличие от примитивных реализаций прошлых лет.

Теперь Nintendo осталось провести запуск DS, а SCEJ – насытить японские магазины PSP (и рассекретить наконец данные об энергопотреблении аппарата), после чего все взоры вновь обратятся в сторону Лос-Анджелеса, где в середине мая 2005 года журналистам будут представлены новые домашние системы от крупнейших игроков рынка. Следующий год обещает быть богатым на сенсации! ■



ОЧЕЙ ОЧАРОВАНЬЕ!

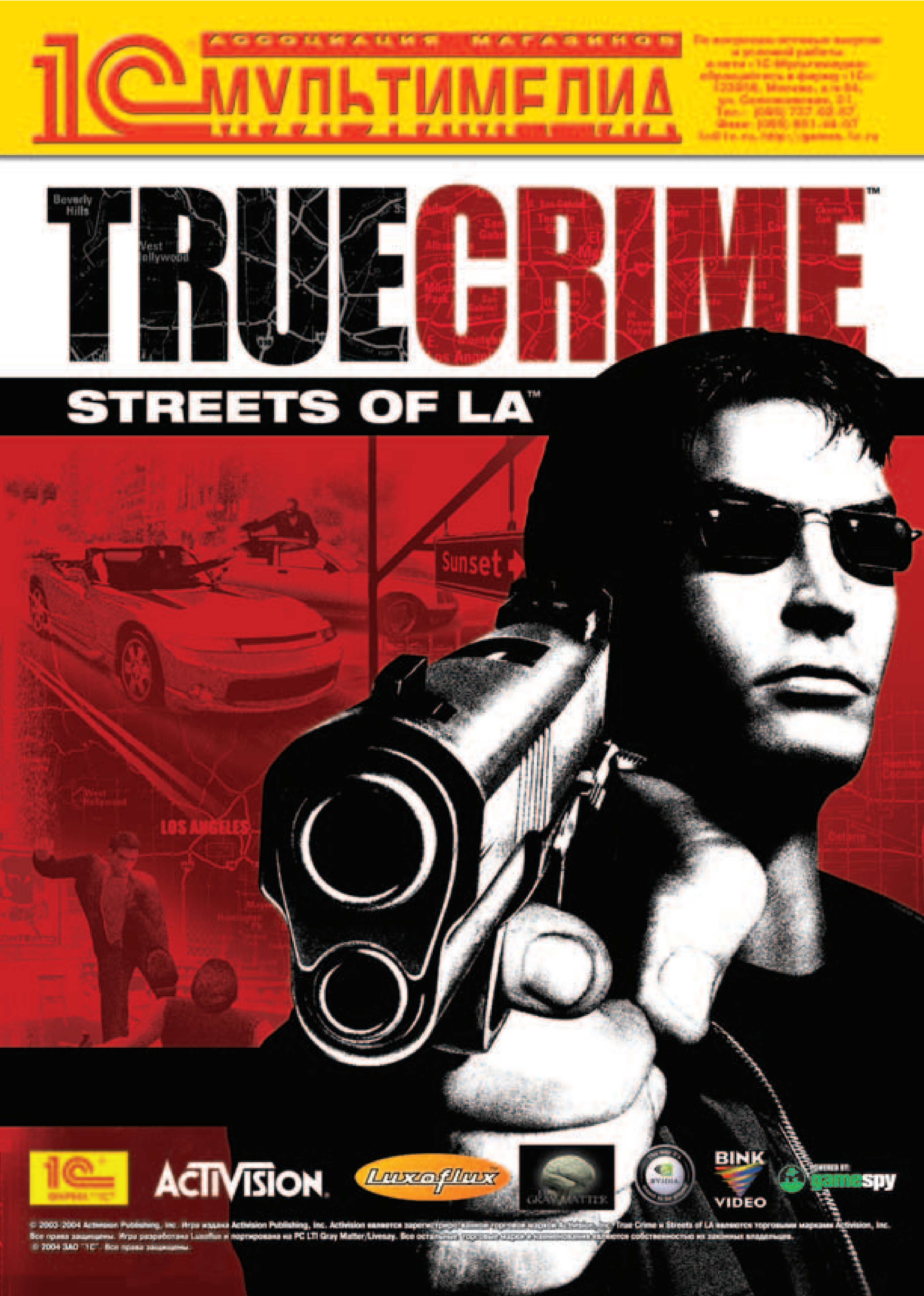
На Tokyo Game Show самые красивые девушки. Это факт. Ни одна другая игровая выставка не может похвалиться таким количеством миленьких стендисток. Не пропустите наш бонусный постер с их фотографиями!





СПАСИБО!

Редакция выражает благодарность компании iru, предоставившей ноутбук Stilo 3715, который помогал нам вдали от Родины!


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
TRUE CRIME™
STREETS OF LA™
Sunset
LOS ANGELES
ACTIVISION
Luxoflux
GRAY MATTER
BINK VIDEO
gamespy
© 2003-2004 Activision Publishing, Inc. Игра издана Activision Publishing, Inc. Activision является зарегистрированной торговой маркой Activision, Inc. True Crime и Streets of LA являются торговыми марками Activision, Inc.
Все права защищены. Игра разработана Luxoflux и портирована на PC LTI Gray Matter/Livesay. Все остальные торговые марки и наименования являются собственностью их законных владельцев.
© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS / RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
■ РАЗРАБОТЧИК: Xbow Software ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт RAM) ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ОНЛАЙН: http://games.1c.ru/starwolves



В начале игры наш флот представляет собой жалкое зрелище, но клянусь бородой Красного Корсара, скоро нас будет уважать вся Галактика!



В некоторых системах встречаются довольно внушительные сооружения: например, эта станция по производству кислорода занимает целый астероид.

ЗВЕЗДНЫЕ

Достаточно одного беглого взгляда на игровой процесс «Звездных волков», чтобы с уверенностью заявить: да это ж русский клон Homeworld! Вывод столь же очевидный, сколь ошибочный. Сходство здесь чисто внешнее. На самом деле «Звездные волки» – совершенно оригинальный и интересный проект, совмещающий лучшие черты космических RTS и ролевых игр.



«Звездный волк» только что вышел из телепорта в незнакомой системе. Впереди встреча с темными личностями, но на что только не пойдешь ради денег…

ИМПЕРИЯ И КОРПОРАЦИИ

В двадцать втором столетии сбылась вековая мечта человечества – технология телепортации позволила людям дотянуться до звезд. В кратчайшие сроки были колонизированы десятки систем нашей Галактики, на планетах и астероидах возникли сотни крупных и бессчетное количество мелких поселений, связанных сетью транспортных порталов.

Все населенные миры, разумеется, объединены под властью зловещей тоталитарной Империи. Планетарной экономикой заправляют мегакорпорации, давно поделившие между собой богатства вселенной. В космосе свирепствуют пираты, не дающие проходу мирному безоружному транспорту. По отдаленным системам разбросаны кубокилометры технологического мусора, оставленного загадочно исчезнувшей сверхцивилизацией Предтеч.

Будем честны, игровая вселенная представляет собой набор штампов, уже изрядно поистершихся от активного использования. Кое-где даже можно назвать конкретного автора, из чьих книг почерпнут тот или иной элемент (роботы-берсерки, ведущие войну на полное уничтожение человечества, – я угадал этого фантаста с одной попытки). Ничего страшного в этом нет, мы ж не

ВОЛКИ

РУССКИЕ ИДУТ!

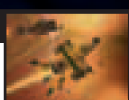
«Гамлета» ждали и не «Поющих в терновнике»,.. но все-таки хотелось бы видеть со стороны сценаристов чуть больше живой фантазии. Даже когда игра вращается вокруг космических пиратов и мегакорпораций. А сюжет? Ну что сюжет... Все как обычно – бывший космический дальнобойщик, пострадавший от пиратов, подается в вольные наемники и сколачивает свою группу охотников за головами. Борьба с пиратами, интриги мегакорпораций, работа на Империю или против нее, зловещий Красный Корсар, таинственные Предтечи – в общем, приключения начинаются.

КОРАБЛИ И ПИЛОТЫ

Несмотря на внешнюю похожесть на Homeworld, по своей сути «Звездные волки» скорее относятся к родственникам Wing Commander. Любой поклонник крисробертсовского сериала без труда узнает любимый геймплей – получили миссию, выбрали экипировку кораблей, вылетели в систему, прошли по контрольным точкам, уничтожили встреченных врагов, вернулись в точку прыжка, mission complete. Однако в проекте от Xbow Software классическая схема сильно разбавлена модными ролевыми составляющими, включая выбор миссий, куплю-продажу, прокачку персонажей и многое другое. Несмотря на общую линейность, практически в любой момент игра

ВЛАДИМИР ИВАНОВ
glaymore@hotmail.com

КРАСИВЕЕ, ЧЕМ
Homeworld



РАЗНООБРАЗНЕЕ, ЧЕМ
Wing Commander



ВЗРЫВНОЙ КОКТЕЙЛЬ ИЗ ТАКТИЧЕСКИХ БОЕВ В КОСМОСЕ И РОЛЕВЫХ ЭЛЕМЕНТОВ.



«Мачете», если подберется достаточно близко, может нанести ощутимый вред своими легкими спаренными пушками.

ВСЕ ПИРАТЫ ДЕЛЯТСЯ НА ТРИ КАТЕГОРИИ

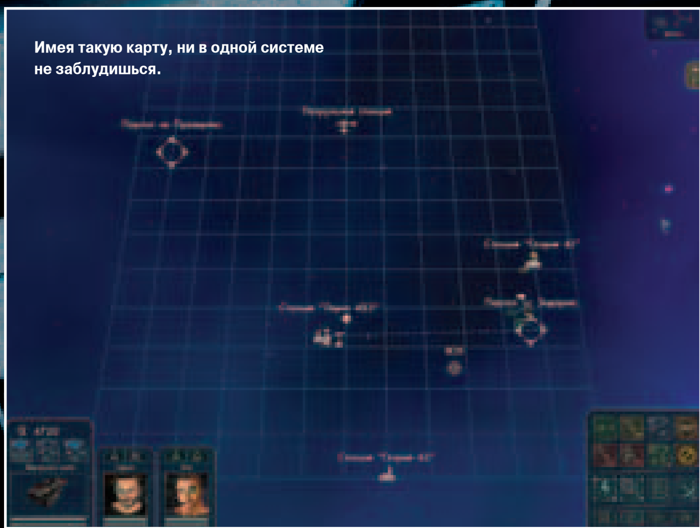
ИЛИ УДИВИТЕЛЬНОЕ РЯДОМ

В игре предусмотрена возможность брать побежденных пиратов в плен и затем сдавать их органам правопорядка за соответствующее вознаграждение. Если верить экрану статистики, последние делят всех арестованных космических флибустьеров на три категории: новички, капитаны и злобные пираты. За злобных по непонятной причине платят больше… Интересно, а сколько денег дадут за злобного капитана?



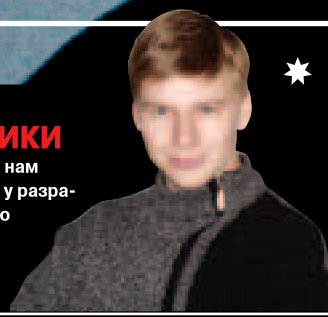
Контейнеры «Космстройтехсбыт» – все, что осталось от сбитого пиратами корабля.

ВСЕ НАСЕЛЕННЫЕ МИРЫ, РАЗУМЕЕТСЯ ОБЪЕДИНЕНЫ ПОД ВЛАСТЬЮ ЗЛОВЕЩЕЙ ТОТАЛИТАРНОЙ ИМПЕРИИ.


Имея такую карту, ни в одной системе не заблудишься.


«Звездный волк» собственной персоной. Мой дом, моя мобильная база.

ГОВОРЯТ РАЗРАБОТЧИКИ



Благодаря содействию фирмы «1С» нам удалось взять небольшое интервью у разработчиков «Звездных Волков». За всю команду Xbow Software отдувался лидер проекта Алексей Козырев.

«СИ»: Как родилась идея «Звездных волков»? Чем вдохновлялись? Кто стоял у истоков игры?
А.К.: Идея игры была создана костяком команды во время «мозгового штурма». Сама же игра, игровой мир и персонажи были первоначально разработаны мною и Дмитрием Гулиным (наш гейм-дизайнер).

«СИ»: Проект находился в разработке около двух лет. Как за это время изменилась концепция игры по сравнению с первоначальной задумкой?
А.К.: Надо сказать, что, формально оставаясь в рамках дизайн-документа, написанного в самом начале разработки, проект за эти два года сильно эволюционировал. Вселенная игры во многом осталась прежней, но обросла подробностями, лицами, именами и событиями. Только с третьего раза нам удалось разработать физику мира и механику боя, которые нас удовлетворили. Мы ввели в игру понятие звеньев и звеньевых систем, а это повлекло за собой изменения в интерфейсе. На второй год разработки мы изменили ролевую систему развития персонажей, полностью отказавшись от общепринятой статистики и заменив ее деревом навыков. Нашей главной целью всегда было создание игры в первую очередь интересной, и все изменения были обусловлены именно этой целью.

«СИ»: Оглядываясь назад, можете сказать, что сложнее всего в разработке классного проекта: создание сюжета, написание сценария, формирование ролевой системы или, может быть, сборка всех кирпичиков воедино?
А.К.: Все эти вещи не просты, но главным фактором всегда остается команда. Если над проектом слаженно работают люди, заинтересованные в результате своих трудов, остальные сложности стоит рассматривать как технические.

«СИ»: Довольны ли вы тем, что в итоге получилось? Планируете ли какие-то изменения в игре с помощью патчей?
А.К.: Да, довольны. Конечно, осталось множество нереализованных идей, но я считаю, что главного мы добились. Мне, например, доставляет большое удовольствие наблюдать «из-за плеча», как кто-нибудь играет в «Волков».

«СИ»: В вашей игре немало скрытых шуток и культурных отсылок, начиная от миссии «Спасение лейтенанта Раймонда» и заканчивая звездной системой Эскафлон… Может быть расскажите о парочке самых замаскированных «пасхальных яиц»?
А.К.: Ну, могу сказать, что в финальном ролике игрока ждет культурная отсылка… к мультфильму о Винни-Пухе.

«СИ»: Традиционный вопрос: каковы дальнейшие творческие планы коллектива? Ну хоть намекните, «Звездные волки 2» будут?
А.К.: Сейчас мы работаем над совсем другим, пока секретным проектом, а вот будет ли вторая часть игры, «рано или поздно покажет время».

предлагает нам несколько миссий, как обязательных, так и бонусных. Ситуация «пока не пройду эту битву, дальше в игре не продвинусь» встречается достаточно редко. Выбор есть практически всегда, и это, конечно, большой плюс проекта.

Каждый пилот в команде представляет собой личность, как в плане характера, так и в плане ролевой статистики. Навыков и перков в игре просто невероятное количество. Первые разбиты на 4 основные категории: пилотирование, пушки, ракеты, корабельные системы. Чтобы приобрести приглянувшийся навык, надо потратить драгоценные очки опыта, которые начисляются, как и положено в RPG, за убитых гоблинов... э-э-э, за сбитые корабли противника. Экспы, как всегда, не хватает даже на самое необходимое, поэтому всякий раз приходится мучительно выбирать, обучить ли пилота пользоваться системой радиоэлектронной борьбы, или же подтянуть умение работать в команде? А может, лучше немного подкопить и приобрести уникальный перк «связи на черном рынке»? Звучит заманчиво...

Кроме опыта, в боях зарабатываются деньги и трофейное оборудование, что приводит к долгой медитации над экраном магазина. Выбор между новенькой скорострельной пушкой и, скажем, апгрейдом модуля противоракетной защиты – это даже более увлекательно, чем обвешивание героя магическими амулетами.

В общем, если пытаться провести аналогии, получается эдакий Wing Commander с элементами Diablo, а еще точнее – игра, вобравшая в себя лучшее, что было в этих проектах.

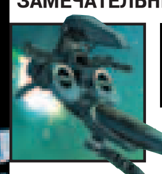
ПРИЯТНЫЕ НОВИНКИ

Однако не подумайте, что детище Xbow Software целиком построено на грамотном заимствовании чьих-то идей. Надо отдать должное разработчикам, они заложили в игру немало оригинальных особенностей. Самобытность геймплея «Звездных волков» во многом основана на таких элементах, как использование мобильной базы и концепция звеньев.

База здесь – не просто центр исследований. Это, скорее, мобильная крепость, оборудованная тяжелыми турелями и мощной броней. Несмотря на тихоходность, она представляет собой грозную

ВЕРДИКТ

ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫЙ ДЕБЮТ



8.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

+ ПЛЮСЫ

Богатая тактическая составляющая, увлекательный процесс «прокачки» пилотов, головокружительные панорамы космоса.

– МИНУСЫ

Неудобная камера, клишированная игровая вселенная, скудноватая озвучка.

Оригинальный отечественный проект, позаимствовавший лучшие черты из космических RTS и ролевых игр.

КАЗАЛОСЬ БЫ, ГАЛАКТИКОЙ ПРАВИТ ИМПЕРИЯ

НО ЕСЛИ ПРИСМОТРЕТЬСЯ, ВСЕМ РАСПОРЯЖАЮТСЯ КОРПОРАЦИИ

Во вселенной «Звездных волков» реальная экономическая власть поделена между тремя мегакорпорациями. USS монополизировала добычу природных ресурсов, производственные мощности и массовое производство. InoCo, на корню скупив весь научный потенциал, специализируется на высоких технологиях и изобретениях. Чем занимается Triada, никто толком не знает, но из названия уже ясно, что триадовцы в основном проворачивают темные делишки.



ПЛАНЕТАРНОЙ ЭКОНОМИКОЙ, КАК И ПОЛОЖЕНО, ЗАПРАВЛЯЮТ МЕГАКОРПОРАЦИИ.



Подбитый пират вынужден катапультироваться в спасательной капсуле. Сейчас наша база подберет его, чтобы потом сдать Патрулю. Надеюсь, пират окажется достаточно злобным, и денег нам отвалят немало.

боевую единицу, и на начальных этапах игры ее огневая поддержка способна переломить ход любого сражения. Кроме того, в любой момент в ходе миссии истребители могут садиться на базу для ремонта и переоснащения.

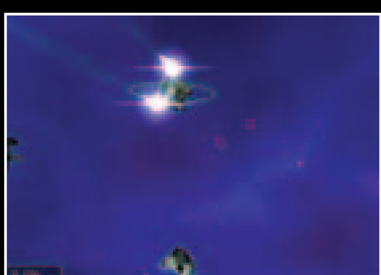
Тактическая составляющая расширяется также за счет звеньев кораблей, правильная работа с которыми в прямом смысле слова может определить исход боя. Если командиром назначить матерого пилота с развитым навыком лидерства, а в подчинение ему дать опытных ведомых, эффективность такой команды в бою вырастет вдвое по сравнению с обычным подразделением. Вообще концепция звеньев открывает широкий простор для тактических маневров. Каждому пилоту можно назначать конкретную задачу (нападение, защита ведущего, противоракетная борьба)... Число возможных сочетаний типов истребителей в звене, экипировки, навыков пилотов, боевых задач – действительно огромное.

КНОПКИ И КЛАВИШИ

Когда события игры с привычной земной поверхности переносятся в открытый космос, – это всегда испытание для интерфейса. Обеспечить игроку быструю и свободную навигацию в трех измерениях – сложнейшая задача, решить которую по силам очень немногим разработчикам. В играх «про космос» глупо требовать от управления какой-то особой интуитивности и прозрачности, здесь не обойтись стрелочками и пробелом.

Следует признать, «Звездные волки» с честью прошли испытание трехмерностью. Две обучающие миссии отнимают буквально десять минут, но после них игрок не испытывает затруднений с управлением. Все наглядно и понятно, все элементы интерфейса под рукой и при этом не загромождают обзор. Почти для каждой команды предусмотрены горячие клавиши, хотя при желании можно вообще забыть о клавиатуре и контролировать игро-

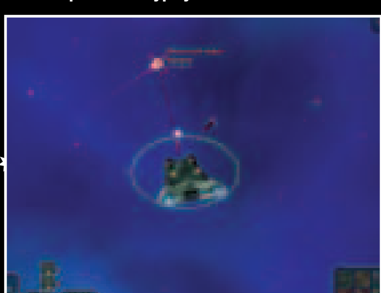
ТИПИЧНАЯ СХВАТКА С ПИРАТСКОЙ ГРУППИРОВКОЙ.



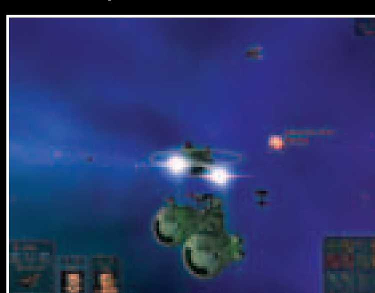
Радар обнаруживает два пиратских «Мачете» прямо по курсу.



Даю лобовой ракетный залп, напарник заходит с фланга.



Мои управляемые ракеты достигают цели – одним противником меньше.



Уцелевшего пирата добиваем пушками с обоих бортов, экономя ракеты.



ДВЕ ОБУЧАЮЩИЕ МИССИИ ОТНИМАЮТ БУКВАЛЬНО ДЕСЯТЬ МИНУТ, НО ПОСЛЕ НИХ ИГРОК УЖЕ НЕ ИСПЫТЫВАЕТ ЗАТРУДНЕНИЙ С УПРАВЛЕНИЕМ.

КАЖДОМУ ПИЛОТУ В ЗВЕНЕ МОЖНО НАЗНАЧАТЬ КОНКРЕТНУЮ ЗАДАЧУ – НАПАДЕНИЕ, ЗАЩИТА ВЕДУЩЕГО, ПРОТИВОРАКЕТНАЯ БОРЬБА...



"Звездный Волк" привлек внимание Патруля. С этими парнями лучше не шутить: за контрабанду они не похвалят.

ПРАВИЛЬНАЯ ПРОКАЧКА

ВЫРАСТИМ ДОСТОЙНУЮ БОЕВУЮ СМЕНУ!

За каждого сбитого противника наши пилоты получают несколько очков опыта. Заработанная экспа тратится на покупку умений. Легко увидеть, что стоимость серьезных навыков выражается трехзначными суммами, в то время как каждый сбитый враг приносит лишь считанные очки. Отсюда вывод – как ни старайся, а Настоящим Манчкином в этой игре не стать. Поэтому необходимо с самого начала грамотно планировать развитие персонажа.





Даже в космосе бывает тесно. На радаре две дюжины кораблей, ожидается жаркая битва.

вые процессы исключительно при помощи мыши.

Несмотря на внушительный размер игровых локаций и некоторое их визуальное однообразие (а что ж вы хотели – вокруг открытый космос), никаких сложностей с ориентацией в пространстве не возникает. Для быстрой навигации предусмотрена тактическая карта, где отмечены все важные точки и объекты в системе. Перепутать отметки на ней невозможно – каждый объект и каждый корабль обозначен характерной пиктограммой и цветом. Поэтому с помощью карты удобно не только прокладывать курс, но и следить за общей ситуацией в системе.

Все видимые корабли отмечены цветными закладками в углу экрана. Дабы выделить нужный корабль, необязательно шарить камерой по всей системе – достаточно щелкнуть по соответствующему маркеру. Кто куда летит и кого атакует – можно четко определить даже в самой жаркой схватке. Все траектории кораблей, все маневры уклонения и атаки аккуратно отмечаются разноцветными линиями и стрелочками.

Единственный неприятный сюрприз преподносит камера. По умолчанию она пребывает в «сфокусированном» режиме, когда в центре экрана всегда находится выбранный объект, и камера вращается вокруг него. Намного удобнее работать со свободной камерой, плавающей по системе без всякой привязки. Но стоит только выбрать любой из своих истребителей, чтобы отдать ему тот или иной приказ, как она мгновенно переходит в «фиксированный» режим, приклеиваясь к этому кораблю. Никакой возможности отключить эту досадную функцию нет, а хотелось бы.

КАРТИНКИ И ЗВУКИ

Говорить об игре про космос без описания графики, конечно, бессмысленно. Отрадно, что для «Звездных волков» разработчики создали качественный трехмерный движок. Впечатления от него – самые положительные. Все бегает очень шустро, тормозов не отмечено даже в разгар крупномасштабной битвы, когда все застилает разрывами ракет, вспышками лазеров и обломками подбитых истребителей. Даже четырехкратный антиалиасинг, форсированный на уровне драйверов, практически не вредит быстроте (а картинку делает еще краше).

Сохранение в «Звездных волках» – мгновенное. Загрузка уровня – считанные секунды. Да и по нажатию alt-tab игра сворачивается-разворачивается так же легко, как какой-нибудь Notepad.

Что касается качества картинки, здесь «Волки» предсказуемо равняются на Homeworld и местами выглядят выигрышнее одной из самых красивых стратегий. Чернота космоса щедро расцвечена бриллиантами звезд, искрящимися облаками космической пыли, радужными галактиками, туманностями и прочими астрономическими чудесами. Если обратить взор в сторону солнца, его раскаленное сияние заливает полэкрана. Жаль только, что в игре этот фактор не учитывается, а ведь был бы достойный тактический прием – вынудить противника сражаться лицом к светилу.

А вот о звуковом сопровождении игры ничего столь же восторженного сказать нельзя. Шум двигателей, залпы пушек, взрывы ракет – гул, идущий из динамиков, неприятным для уха не назовешь, но сочности ему не хватает. Когда же речь заходит о голосовой озвучке, тут ситуация заметно хуже. Актеры либо произносят реплики совершенно механически, либо безбожно переигрывают. Что же касается музыки, то под ряд композиций было бы неплохо «колбаситься» на дискотеке, нежели уничтожать вражеские истребители. Впрочем, для кого-то это может показаться скорее достоинством, чем недостатком.

ГЛАВНЫЙ ВОПРОС

Как обычно, возникает банальный, но, тем не менее, вечно актуальный вопрос: удалась ли игра? Решительно отвечаю – да, и даже весьма. Взять лучшее из нескольких популярных жанров, добавить собственные оригинальные находки, умело собрать все воедино – это не всякий сумеет, тут талант нужен. Конечно, есть и недостатки, где-то можно было сделать лучше, где-то немного по-другому, но конечный результат не стыдно и в сытой Америке показать. Ждем массированного наступления «Звездных волков» по всем фронтам! ■


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
КОСМИЧЕСКИЕ 2 РЕЙНДЖЕРЫ
ДОМИНАТОРЫ
Продолжение легендарной саги
"КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ"
Армия протоплазменных машин
терроризирует галактику.
Межзвездная Коалиция
собирает армию рейнджеров!
Приключение в живом мире
с элементами стратегии
Захватывающие квесты и
планетарные 3D-битвы роботов!
ФИРМА "1С"
© 2003 ЗАО «1С»
© 2003 Elemental Games

ЦИФРОВАЯ ПОЛИФОНИЯ: В ЛОГОВЕ GRAN TURISMO 4

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

24 сентября в токийском отеле Manhattan прошла приуроченная к Tokyo Game Show пресс-конференция, где Кадзунори Ямаути (Kazunori Yamauchi), глава студии Polyphony Digital, раскрыл новые подробности относительно Gran Turismo 4 – самого ожидаемого автомобильного симулятора для PlayStation 2. Была названа новая «предварительная» дата релиза для Европы и США – 14 декабря текущего года, уточнено число входящих в игру машин – свыше 650 (включая первый в мире автомобиль, выпущенный в 1885 году «шевроле»), продемонстрированы новые режимы и трассы. Через два дня после конференции корреспондентов «СИ» пригласили в штаб-квартиру Polyphony Digital, где мы своими глазами увидели, как создается легендарная Gran Turismo, и побеседовали с Ямаути-саном в спокойной и располагающей обстановке.





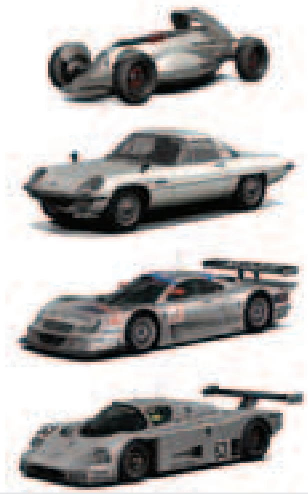
Глядите, даже ремни безопасности, да что там – шеврончики на этих ремнях на месте!



Пуэрториканские уличные грабители устремляются ко вставшей на красный свет машине.

Начнем со значительных изменений, которые игра претерпела с момента майского показа на выставке E3. Среди шести с половиной сотен машин от восьмидесяти производителей – и концепт-кары, и модели 2004 года, и почтенные ветераны, и буквально на днях анонсированные новинки международных автосалонов (вроде BMW 120i или Mazda 6 MPS). Характерно, что при создании GT2 у опытного специалиста на моделирование одной машины уходил день, теперь же подобная работа занимает около месяца – так возросла детализация. «Гран туризмо» – класс автомобилей, предназначенных для путешествий на большие расстояния, и в Polyphony признаются, что неофициальный подзаголовок игры звучит как «сердце путешественника»: разнообразие разбросанных по всему миру локаций удовлетворит самого взыскательного туриста. Все старые автодромы смоделированы заново, с учетом более точных измерений, а общее число трасс достигло четырех десятков: к уже знакомым фэнам серии Nurburgring Nordschleife, Laguna Seca Raceway и сложной нью-йоркской трассе прибавились знаменитые автодромы Suzuka, Twin Ring Motegi, Fuji Speedway и трассы, проложенные в Париже, Токио, Сиэтле, Гонконге, Венеции, Швейцарских Альпах и на Таити. Так как число различных комбинаций раскраски и доводки (да-да, стритрейсеры не забыты – специально для них в игру включе-





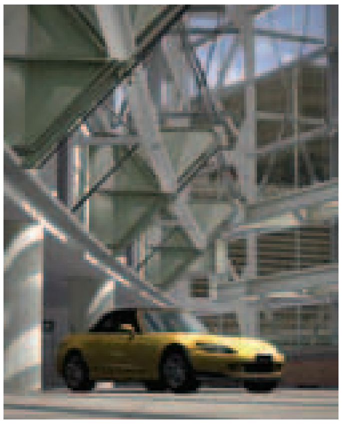


Photo Travel: здание Kokusai Forum

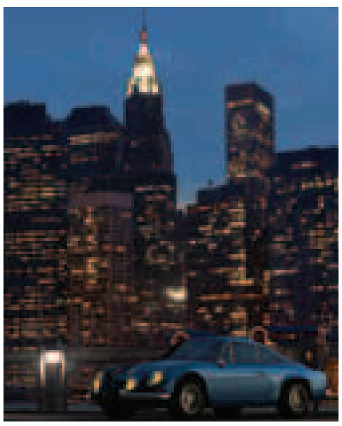


Photo Travel: Нью-Йорк, Нью-Йорк!

ны ускорители NOS и последние тюнинговые решения известных фирм) превышает шесть тысяч, гараж игрока отныне вмещает до тысячи автомобилей, которые можно разглядывать и фотографировать, распечатывая снимки на память.

Сюрпризом для всех стала премьера режима B-spec (Director Mode), превращающего GT4 в своеобразную гоночную RPG. Дело в том, что непосредственное управление машиной в этом режиме возложено на компьютер, а игрок лишь дает общие указания и вырабатывает стратегию поведения гонщика во время заезда, фактически выполняя обязанности менеджера команды. Изначально B-spec должен был стать расширением GT3: A-

ИНТЕРВЬЮ

НА ВОПРОСЫ «СТРАНЫ ИГР» ОТВЕЧАЕТ КАДЗУНОРИ ЯМАУТИ, РУКОВОДИТЕЛЬ СТУДИИ.

«Страна Игр»: Ямаути-сан, давайте поговорим о новой портативной платформе и ее поддержке Polyphony Digital. В чем основные различия между двумя версиями, GT4 для PS2 и GT4 Mobile для PSP?
Кадзунори Ямаути: Мы делаем PSP-вариант максимально близким к версии для PlayStation 2. GT4 на PS2 поддерживает LAN-соединения, поэтому на трассе одновременно смогут находиться шесть живых игроков. В PSP-реализации число участников мультиплеера, скорее всего, будет меньшим. Это зависит от того, какую нагрузку сможет выдержать WiFi-адаптер системы без снижения качества работы.

«СИ»: В версии для PSP сохранятся основные режимы «домашней» GT4? Как насчет режима фотосъемки?
КЯ: Пока сложно ответить на этот вопрос – строго говоря, команда еще не определилась с тем, какие именно режимы войдут в портативный релиз, а какие останутся «за бортом».

«СИ»: Когда можно будет ожидать версию GT4 для PS2, поддерживающую онлайновые многопользовательские соревнования?
КЯ: Определенно – через некоторое время после выхода первого тиража игры (смеется). Для начала давайте посмотрим, как публика воспримет игры по локальной сети. Судя по отзывам, в мире немало энтузиастов, готовых ради игры в GT4 найти шесть телевизоров и настроить LAN из шести PS2!

«СИ»: Касательно внутренностей автомобилей: в данный момент GT4 не имеет полноценного вида из кокпита, игрок в пути как бы висит над трассой, а перед ним «летят» изображения циферблатов приборов. Однако руки гонщика, лежащие на «баранке», уже стали стандартом для гоночных симуляторов, а в раллийных проектах кокпит воссоздается с особой тщательностью. Почему Polyphony игнорирует этот аспект моделирования игровых машин?
КЯ: Когда у вас в игре 650 автомобилей, смоделировать салон каждого из них практически невозможно – точнее, мы могли бы попытаться, но это заняло бы огромное количество времени. Если бы мы занимались как экстерьером, так и интерьером моделей, то к сегодняшнему дню машин в Gran Turismo 4 было бы, наверное, штук двадцать (смеется)! Очень хотелось бы отразить внутреннее устройство автомобилей, но мы и так постоянно передвигаем сроки релиза...

«СИ»: А повреждения машин отсутствуют по той же причине?
КЯ: О, только не на PlayStation 2. Реализация деформируемых моделей повлекла бы за собой необходимость пожертвовать каким-то другим важным аспектом игры. Как только сменится поколение «железа», мы начнем экспериментировать.

«СИ»: Некоторые из ваших конкурентов уделяют большое внимание «оживлению» фонов: у них вокруг трасс кружатся карусели, летают самолеты и разводятся мосты, – в то время как задние планы GT4 прекрасно детализированы, но, по большей части, статичны. Чем это продиктовано?
КЯ: Конечно, здесь встает ребром вопрос нагрузки на «железо». В начале процесса разработки мы всегда определяем, что хотели бы видеть в игре, и от чего могли бы отказаться в пользу качественного геймплея.

«СИ»: Нынешняя версия GT4 включает в себя более шести сотен автомобилей от десятков различных производителей. А как насчет продукции российского автопрома, есть ли у нее шансы пополнить игровые гаражи? Gran Turismo популярна в России, и нашим игрокам наверняка хочется опробовать виртуальные исполнения отечественных машин на всемирно известных трассах.
КЯ: В GT4 вряд ли успеем, но включить несколько российских автомобилей в следующую игру серии было бы просто здорово! Давайте вы пришлете нам список из пяти интересных и памятных моделей, а мы приедем в Россию и проведем все необходимые измерения и тесты.

«СИ»: Так и сделаем! (*Вскоре после нашего возвращения в Москву на адрес Polyphony Digital отправился следующий список: «Жигули» ВАЗ-2101, «Лада» ВАЗ-2110, «Москвич»-2141, «Волга» ГАЗ-24, «Запорожец» ЗАЗ-965 – ред.*)
КЯ: (разглядывая подаренную нами коллекционную модель милицейской «Волги»): Интересная какая машина. Стильная.
«СИ»: Последний вопрос, Кадзунори-сан, какая ваша любимая машина?
КЯ: У меня сейчас Nissan 350Z, я ею очень-очень доволен (смеется).
«СИ»: Спасибо за интервью!
КЯ: Вам спасибо, и за подарок тоже! ■









Режим B-spec: Gran Turismo, где не надо водить машину!



Настройки позиции автомобиля и камеры в режиме Photo Travel.



Тюнингованные авто радуют глаз яркой раскраской.



Гонконгская трасса – в числе наиболее свежих прибавлений.



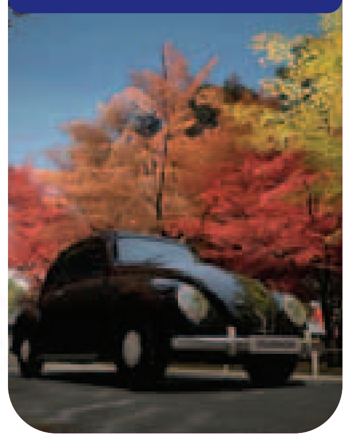
Итальянская трасса Costa di Amalfi полна резких поворотов.



Все марки в гости к нам! Кроме отечественных производителей.

Фоторежим, о котором стало известно весной, теперь разделен на две части: Photo Drive и Photo Travel. Первый работает с любыми трассами и позволяет делать снимки управляемого компьютером автомобиля. Для второго подготовлены пятнадцать сверхдетализированных, но небольших по масштабу локаций, где в определенных точках можно установить машину, и в определенных – виртуальную камеру. Предусмотрена автоматическая фокусировка, стократное увеличение, различные фотофильтры и выбор аспекта изображения (3:4, 2:3, 16:9, 1:1,4). Напомним, что получившиеся снимки разрешением 1280 x 960 пикселов можно будет сохранить на карте памяти PS2 и распечатать на принтерах, поддерживающих соединение USB и обладающих функцией прямой печати с носителя. Перечень локаций из режима Photo Travel выглядит следующим образом:

- **Пьяцца Сан-Марко, Венеция**
- **Мост Реальто, Венеция**
- **Бруклин, Нью-Йорк**
- **Таймс-сквер, Нью-Йорк**
- **Фримонт-стрит, Лас-Вегас**
- **Площадь Луисберга, Бостон**
- **Азиатский рыбный рынок**
- **Сибуя, Токио**
- **Tokyo International Forum, Токио**
- **Округ Гион, Киото**
- **Храм Нандзендзи, Киото**
- **Сагано, Киото**
- **Цумаго, Киото**
- **Сига Когэн, Нагано**



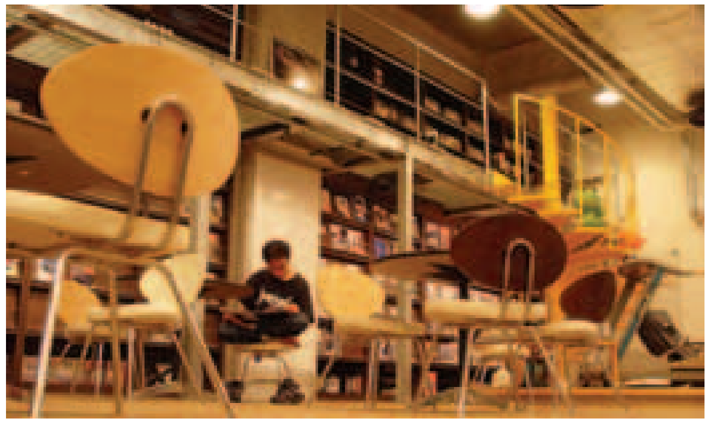


spec, но сложности в реализации заставили сотрудников Polyphony изменить планы. Вдобавок к появлению новых режимов, перезаписан с учетом поддержки Dolby Pro Logic II звук всех двигателей (на этот раз – работающих на полной мощности), сильно расширена анимация водителей, механиков и толпящихся вокруг трасс болельщиков. Нам показали видеоролик, наглядно демонстрирующий анимацию шофера спортивного кабриолета со снятым верхом: технология motion capture позволила скрупулезно перенести в игру человеческую моторику, вплоть до подрагивания пальцев на рычаге переключения скоростей. Единственное, что слегка омрачило присутствовавших на пресс-конференции, – всплывшая под конец информация о том, что первый релиз GT4 не будет включать онлайновый режим, вместо него будет только поддержка LAN. Впрочем, для россиян это не такое уж сильное разочарование, ведь сетевые сервисы для PS2 у нас официально не запущены. Пресс-конференция завершилась плейтестом свежей версии игры, в ходе которого наш главный редактор показал весьма неплохие результаты, управляя Peugeot 206 на парижской трассе.

В отличие от большинства штабквартир японских игровых разработчиков, Polyphony Digital располагается не в обычном офисном здании. Напротив, точь-в-точь как многие российские или украинские девелоперы, авторы GT имеют в своем распоряжении внушительное помещение промышленного происхождения (бывший склад), перестроенное в соответствии с нуждами команды. Просторный ка-



Парадный вход в штаб-квартиру Polyphony Digital – сам по себе неплохая инсталляция.



Уставшие от праведных трудов разработчики могут расслабиться в местной библиотеке.



Дисплеи различных марок служат для всестороннего тестирования игровой картинки.



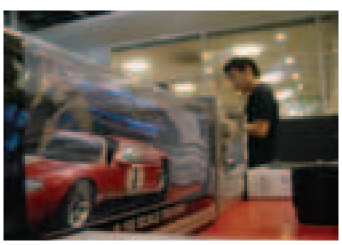
У каждого сотрудника – собственная кабинка, где он волен учинять беспорядок!



М. Разумкин дорвался до автомата, существующего в природе в единственном экземпляре.







бинет Кадзунори Ямаути с трех сторон окружают абсолютно прозрачные стены – символ доверительных отношений между главой команды и его подчиненными. Вообще, многое в Polyphony организовано с несвойственным традиционным японским предприятиям демократизмом: сотрудники могут приходить на работу, когда заблагорассудится, как таковой график рабочего дня отсутствует. Важны лишь индивидуальные задачи, стоящие перед конкретными людьми, а уж каким образом они будут выполняться – личное дело каждого. К услугам членов Polyphony – спортивный зал, библиотека, игротека, кухня, места отдыха и даже душевые кабинки. Здесь же пристроился тренажер с мудреной гидравлической установкой, построенный специалистами Subaru на основе GT3 – три монитора предоставляют широкий угол обзора, а раскачивающийся кокпит придает игре в Gran Turismo совершенно новые ощущения. И естественно, все свободное пространство в студии завалено автомобильными журналами, каталогами, справочниками, коллекционными модельками машин (с нашим визитом их парк пополнился двумя советскими экспонатами), запчастями и шинами. Все без исключения сотрудники – ничуть не меньшие энтузиасты автоспорта, чем Ямаути-сан, а наиболее требовательные игроки в Gran Turismo – прежде всего, сами члены Polyphony Digital. Увидев, чем живут эти люди, мы не сомневаемся, что им удастся создать лучший, самый точный, насыщенный и гибкий из современных автосимуляторов. Иначе просто не может быть. ■

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



ДАЖЕ ВПОЛНЕ СЕРЬЕЗНЫЙ THE SANDS OF TIME КАЖЕТСЯ ДЕТСКОЙ СКАЗКОЙ НА ФОНЕ WARRIOR WITHIN…



В игре по умолчанию выставлен режим «без крови». Первым делом, разумеется, эту опцию надо выключить – тогда Warrior Within раскроет весь свой потенциал.

КРОВАВОЕ МЯСО

В случае, когда серия ударов принца завершается гибелью противника, вам демонстрируют кровавую сцену с отрубанием головы или конечностей, а то и вовсе рубкой тела несчастного «в капусту». Иногда время замирает, камера делает круг почета – все для того, чтобы геймер мог насладиться своей победой. Это отнюдь не изобретение разработчиков – чем-то подобным радовал Shinobi (PS2), а еще раньше – малоизвестный боевик Doom Troopers (MD). По степени зрелищности и жестокости Warrior Within стоит где-то посередине. Можно сравнить его и с Mortal Kombat 2 (но никоим образом не третьей частью).



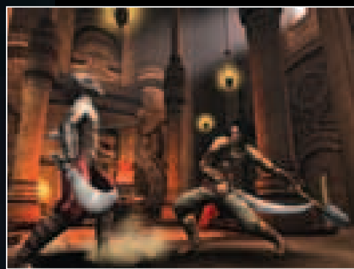
Добивающие удары демонстрируются только в случае, если жизненные силы покидают врага в конце применяемой принцем связки.

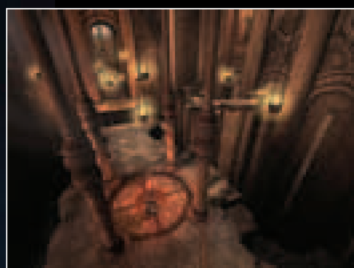
■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2, GameCube, Xbox ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Montreal
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 26 ноября 2004 года

http://www.ubisoft.com

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?







Иногда удобно включить вид «из-под потолка».

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ ОХВАЧЕНЫ

Повтор хороших игр появляется на всех современных системах сразу от PC до GBA; как правило, это проекты по мотивам популярных фильмов. Оригинальный Sands of Time добился успеха везде; даже на клавиатуре с мышкой играть в него было можно (не могу сказать, что удобно). В демо-версии Warrior Within при должной сноровке с принцем также справиться можно, на джойстиках консолей с этим проблем не будет вообще. Что касается графики, то она усовершенствована в подобающей мере. Версии для Xbox и PC будут наиболее совершенными, а вот на PS2 частота смены кадров опустится до 30 FPS и, возможно, будут отсутствовать какие-то эффекты. О варианте для GameCube пока ничего не известно, однако, скорее всего, нас ждет нечто среднее. На GBA Prince of Persia: Warrior Within вовсе не анонсирован, хотя это как раз ничего не значит – о релизах для карманной консоли издатели часто забывают сообщить вовремя.

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

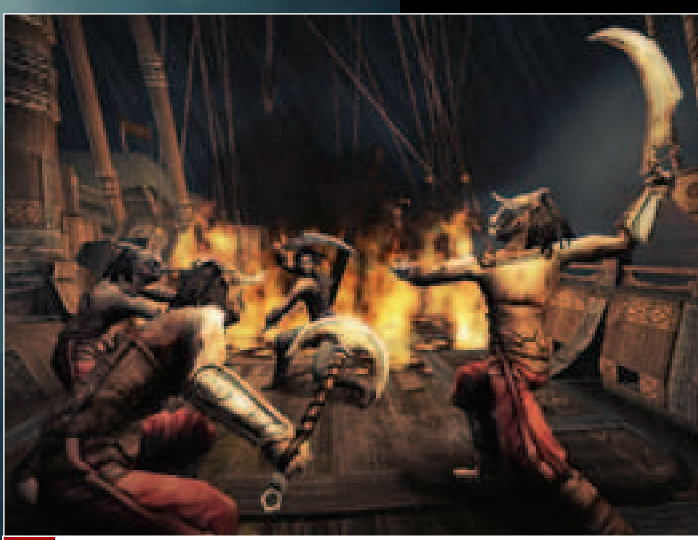
Нечасто появляются игры, работающие одновременно и на кошелек, и на имидж издателя. Ubisoft обласкали в прессе за прошлогоднюю линейку проектов, увеличились и доходы компании. Благодарить за это следует прежде всего проект Prince of Persia: The Sands of Time, оказавшийся на удивление удачной осовремененной адаптацией классики начала девяностых. Сиквел вряд ли станет таким же откровением, быть может, его даже не назовут игрой года, однако за отсутствие новых идей упрекать разработчиков не придется. Prince of Persia: Warrior Within сохраняет шарм оригинала и при этом предлагает игровой опыт, сильно отличающийся от прежнего.

Впервые рабочую демо-версию наши журналисты увидели на выставке Game Stars, сейчас она доступна всем желающим – смотрите DVD-приложение к предыдущему номеру «СИ». Видеоролики, презентации – все это уже было. Дата релиза неотвратимо приближается, и можно считать, что необходимой информацией мы располагаем. О сюжете было рассказано в превью в 16 номере. Однако есть основные моменты, на которые хочется еще раз обратить ваше внимание.

ВЗРОСЛЫЕ ИГРЫ

Времена элегантного красавца, небрежно фехтующего с толстыми и смешными стражниками визиря, окончательно ушли. Даже вполне серьезный The Sands of Time кажется детской сказкой на фоне Warrior Within. Начиная со вступительного ролика игра последовательно создает атмосферу смерти и страха, напоминающую о Silent Hill или, что более точно, Sword of Berserk (DC; сейчас готовится сиквел для PS2). Принц нигде не находит себе покоя, оказываясь то на горящем корабле, практически захваченном нелюдями, то в подземельях замка. Бой с первым боссом – предпочитающей черное дамочкой – оставляет на его лице шрам, подобный тому, что украсил Скволла из Final Fantasy VII. Однако принцу хватало мужественности и без этого шрама, причем не только внешней. Все акробатические трюки, выполняемые героем, не делают геймплей несерьезным, детским. Игра похожа на гонконгские боевики, но лишь отчасти – кровавые и при этом реалистичные (никаких глупых fatality в духе Mortal Kombat 3) сцены убийств опрокидывают каноны «зрелищ для 13-летних» и увеличивают ESRB-рейтинг Warrior Within.

Обманув свою судьбу, избежав гибели, принц обрек себя на бесконечное бегство. Петля ли времени, высшая ли справедливость, ответственность ли за манипуляции со временем требуют его смерти – не так важно, ведь демон Дахака следует по пятам за героем. Это существо имеет единственную цель – отправить на тот свет свою жертву, и оно не остановится никогда и ни перед чем. Принц был вынужден уйти в изгнание, ли-



Будьте осторожны! Огонь и иные интерактивные элементы локаций могут причинить герою куда больший ущерб, чем оружие в руках монстров.



Без головокружительных прыжков игры серии Prince of Persia обходиться не могут по определению. Warrior Within не стал исключением.

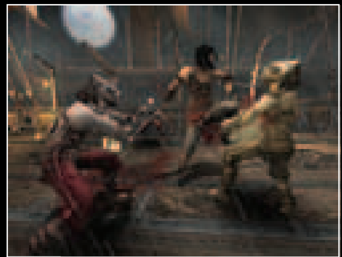
шиться сна и отдыха. Нигде не может он найти убежище, не может позволить себе ответить на чью-либо любовь. Другой давно бы сдался, сломался или просто совершил непоправимую ошибку, проиграв гонку со смертью, но не таков наш герой, спасший когда-то мир. Десять лет он путешествует в поисках решения своей проблемы. Ему необходимо убить Дахаку, во имя этого принц совершенствует свои боевые навыки. Рано или поздно врагам придется сойтись в смертельной схватке... Или есть другой путь?

НОВАЯ КОНЦЕПЦИЯ?

Warrior Within сделал большой шаг в сторону жанра beat'em up – это следует и из слов разработчиков, и из вышеупомянутой демки. Даже если из нового Prince of Persia выкинуть все, кроме боев, – сюжет, элементы adventure, популярный бренд – игра и так окажется необыкновенно привлекательной. Потому что как beat'em up она на голову превосходит практически все, что выходило в последние годы, – от Dynasty Warriors и Drakengard до Lord of the Rings: Two Towers (!) и Crimson Sea 2. И Rise to Honour, естественно. Играть в демку, где не было многих видов оружия, да и враги не отличались разнообразием, было куда интереснее, чем проходить иную полную версию модного проекта.

В чем секрет успеха? В сложной и при этом доступной системе боя, где интуитивность управления не обесценивает разнообразие приемов и наличие у врагов зачатков интеллекта. Как мы уже писали, разработчики называют созданное ими «Free-Form Fighting», а кроется под этим названием очень простая вещь. Есть два варианта атаки – стандартная и альтернативная. Из них выстраиваются серии атак – до трех штук в цепочке. Смешивать оба вида можно практически в любых пропорциях, и каждый раз будет получаться что-то новенькое. Некоторые серии выкидывают врагов куда подальше (например, за борт корабля), другие подбрасывают в воздух, третьи заканчиваются широким горизонтальным ударом, особенно полезным против толпы противников.

Другое нововведение – техника боя двумя мечами. Один принц всегда



В бою принц не обходится без ударов ногами и бросков.



Драться можно в любом положении. Даже в таком.

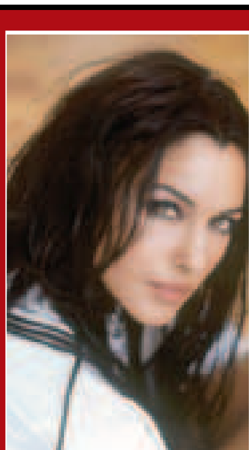
КАК BEAT'EM UP, ИГРА НА ГОЛОВУ ПРЕВОСХОДИТ ПРАКТИЧЕСКИ ВСЕ, ЧТО ВЫХОДИЛО В ПОСЛЕДНИЕ ГОДЫ...

ПАТРУЛЬ ВРЕМЕНИ!

С момента написания превью для 16 номера нам стали известны новые детали сюжета. Оказывается, принц решил не мериться силами с Дахакой. Он хочет найти место, где были созданы Пески времени, отправиться в прошлое и предотвратить их появление. Это должно отменить все события первой игры, включая и его злосчастный конфликт с судьбой. Проблема, правда, в том, что подобные манипуляции со временем и отсечением неугодного настоящего и будущего еще никогда ничем хорошим не заканчивались. Завязка для сиквела?

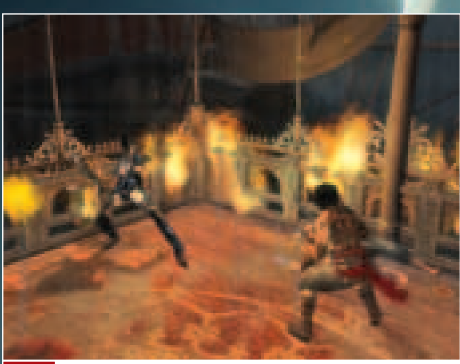
ЗВЕЗДЫ НЕ ДРЕМЛЮТ

В Prince of Persia: Warrior Within Моника Белуччи занимается озвучкой девушки по имени Kailina. По ее собственному признанию, жестокие игры актрисе не очень-то нравятся, однако Prince of Persia привлек своим сюжетом и кинематографичностью. Не смутил ее и характер героини – настоящий профессионал должен уметь легко вживаться в роли отрицательных персонажей, да и в себе Моника временами ощущает что-то «темное». Однако если бы ей самой довелось продюсировать игровой проект, то он бы носил название вроде Peace and Love.

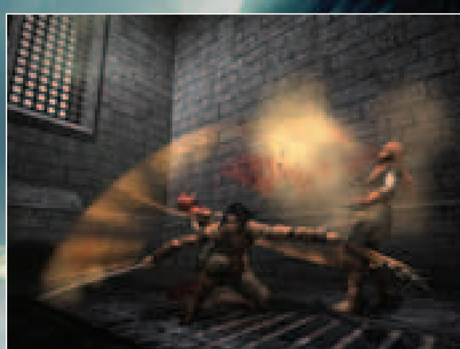




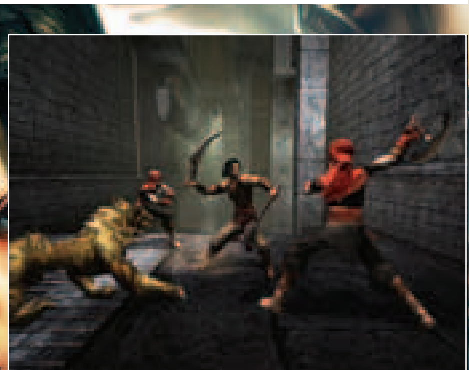
Отрубание головы – самый простой и легко доступный способ добить противника. Выглядит это куда зрелищнее, чем в иной игре серии Mortal Kombat.



Бой с первым боссом проходит в окружении языков пламени. Старайтесь держаться центра площадки.



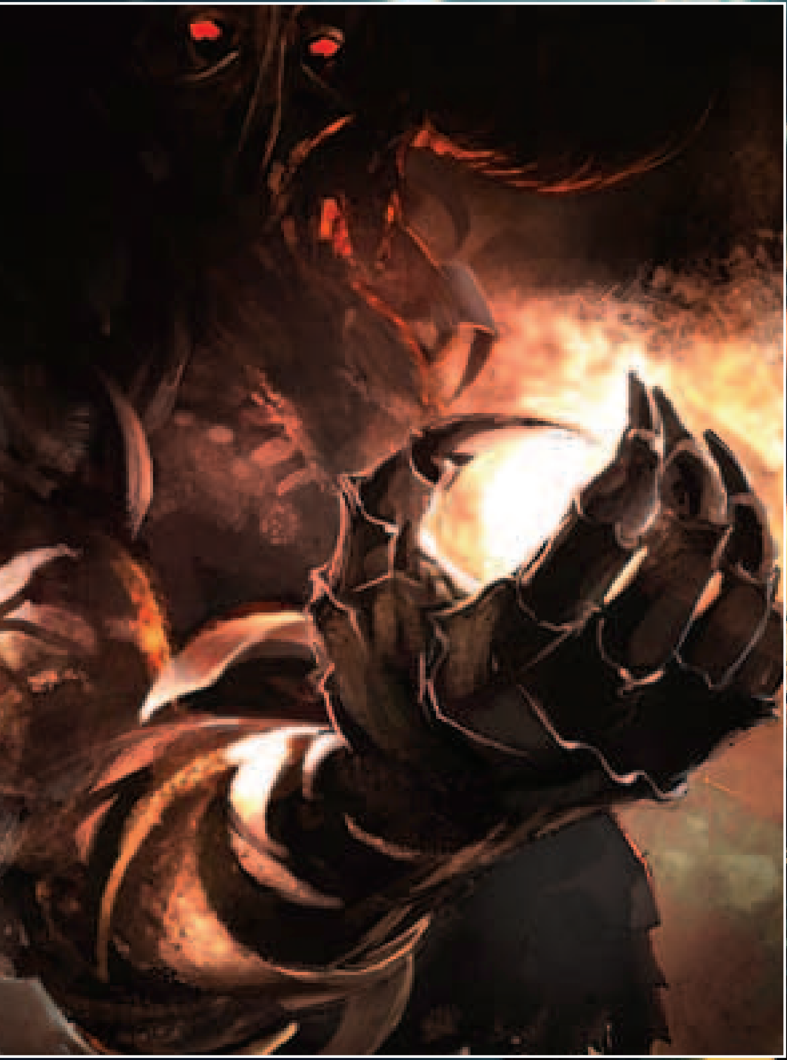
Одна из серий ударов двумя мечами заканчивается симпатичной «вертушкой».



Помимо людей и гуманоидного вида монстров будут и вот такие милые зверушки.


THE
ПОСЛЕДНИЕ ДНИ МИРА
FALL
Конец Света наступил.
Жизнь продолжается.
- новейшая постапокалиптическая RPG с нелинейным сюжетом;
- новая система боя, неограниченные тактические возможности;
- уникальное взаимодействие персонажей с окружающим миром;
- более 500 единиц различного оружия и амуниции;
- свободно плавающая камера с различными уровнями масштабирования;
- интуитивное управление;
- 5 уровней сложности;
- ошеломляющий 3D звук.
"Потенциальный хит. Игра, которая заставит вас вспомнить Fallout"
"Путеводитель PC" №9 2004
© 2004 «Руссобит -Паблишинг» Все права защищены. © 2004 «Silver Style Entertainment» All rights reserved
www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? Х



КОГДА МУШКЕТЫ ЕЩЕ НЕ ИЗОБРЕЛИ...

Принц может использовать самые разные виды дополнительного оружия, которые можно поделить на четыре основных класса. Относящиеся к разным категориям средства смертоубийства серьезно отличаются по стилю ведения боя и требуют использования разной стратегии. Кроме того, у каждой есть своя уникальная спецатака. Внутри класса есть деление по прочности, скорости и наносимому ущербу. Кроме того, разработчики обещают нам и секретные виды оружия, о которых пока ничего не известно.



Этого босса нельзя победить ударами по ногами. Принц должен обнаружить его слабое место и бить только туда. Ассоциации с Леголасом из «ВК» уместны.

ЭЛЕМЕНТЫ ADVENTURE, ХОТЬ И ОКАЗАЛИСЬ ОТОДВИНУТЫМИ НА ЗАДНИЙ ПЛАН, ВСЕ ЖЕ НЕ ПРЕТЕРПЕЛИ ЗНАЧИТЕЛЬНЫХ ИЗМЕНЕНИЙ...

таскает с собой, второй же может отобрать у врагов, либо (что гораздо проще) подобрать на поле боя у тел поверженных воинов. Имея парное оружие (не обязательно одинаковое), можно выполнять куда более продвинутые приемы – это следует учитывать при прохождении. Мечи имеют свойство ломаться (попросту говоря, исчезать в неизвестном направлении в разгар схватки), так что по возможности их следует часто менять. Чтобы не вводить в заблуждение, уточню, что дополнительным оружием могут служить и топоры, и боевые молоты, и еще черт знает что, однако в демке особой разницы между ними в скорости или же в доступных для выполнения приемах я не заметил.
Большую роль играет блок – главным образом в битвах с боссами и сильными обычными противниками. Часто полезно атаковать в прыжке, а также пользоваться особенностями местности – отталкиваться от стен, размахивать мечом, сползая вниз по лестнице. Разработчики говорят о том, что им хотелось создать систему боя, сравнимую с привычной для поклонников 3D-файтингов, и с некоторой оговоркой можно сказать, что им это удалось.
А теперь сравните все вышесказанное с тем, что мы имеем в современных играх beat'em up. Чаще всего это две-три связки и пара суперударов. В лучшем случае есть много видов оружия и/или героев, у каждого из которых имеются уникальные приемы, бывают и обучаемые личности. Однако в реальном бою все равно используются одна стандартная связка и один же суперудар. В Warrior Within такого не может быть хотя бы потому, что для разных типов противников лучше подходят разные приемы. А некоторых боссов (например, великана) вообще можно убить лишь одним-двумя способами. Вот так-то.

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Естественно, в Ubisoft Montreal не забыли, что принесло успех предыдущему «Принцу». Элементы adventure, хоть и оказались отодвинутыми на задний план, все же не претерпели качественных изменений. Спрыгнув с большой высоты, герой разобьется вдребезги, а выскакивающие из пола штыки и иные хитроумные приспособления вполне могут остановить даже самого большого специалиста по фехтованию. Изредка придется и крутить рычаги, и заманивать врагов в ловушки, и бегать по стенам, выполняя сложные прыжки.
Новым окажется то, что геймплей не будет разбит затянутыми паузами между разными комнатами и сценами. Дискретность прохождения некоторым образом сохранится – это неизбежно, но по возможности приключения принца будут поддерживать быстрый темп на протяжении все игры. Бич многих проектов (например, описываемого в этом номере Monster Hunter) – устаревшая схема «чтобы атаковать, надо сначала десять секунд вытаскивать меч, тем самым переходя в специальный боевой режим». В Warrior Within одна сцена плавно перетекает в другую. Принц совершает прыжок, цепляется за лестницу, мгновенно спускается вниз, обнажает по пути меч, спрыгивает, нанося удар ногой первому противнику, разворачивается, блокирует удар второго, затем длинной серией лишает обоих жизни и бежит по коридору, уворачиваясь от крутящихся колонн с лезвиями и избегая попадания на пол, откуда могут выскочить шипы. А в конце его ждет очередной бой, во время которого можно заманить врагов в ловушку и уничтожить их, нажав на плиту... В Warrior Within не будет и экранов загрузки – если не считать таковыми видеовставки, разумеется. Облеты комнат камерой при первом посещении также исчезли – они были полезны в первой части, но сейчас геймер должен самостоятельно сообразить, что к чему. Да и есть функция включения обзора «из-под потолка».
Наконец, в рамках концепции «геймплей без пауз» реализовано и внедрение сюжетных вставок прямо в бои; по крайней мере, самые важные. Например, во время схватки с боссом на корабле, персонажи как минимум трижды обменяются короткими фразами. Вам будут встречаться союзники, сражающиеся с монстрами, а заскриптованные сценки сделают мир игры живым и постоянно меняющимся. ■



ROCKSTAR GAMES
ПРЕДСТАВЛЯЕТ
grand theft auto
San Andreas
A ROCKSTAR NORTH
PRODUCTION
ТОЛЬКО ДЛЯ PLAYSTATION 2
ОКТЯБРЬ 2004
WWW.PLAYSTATION.RU/GTA
WWW.ROCKSTARGAMES.COM/SANANDREAS
SOUNDTRACK AVAILABLE ON INTERSCOPE RECORDS
PlayStation.2
ДОКУМЕНТАЦИЯ
НА
© 2004 Rockstar Games, Inc. Названия Grand Theft Auto: San Andreas и Rockstar Games, а также логотипы Grand Theft Auto и R, являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Take-Two Interactive Software. Rockstar Games и Rockstar North являются дочерними компаниями Take-Two Interactive Software, Inc. Название "PlayStation" и логотип группы продуктов "PS" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Все остальные обозначения и товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Все права сохранены.

EVERQUEST II

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? Х



■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** MMORPG ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft (Европа), Sony Online Entertainment (США) ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Sony Online Entertainment ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** тысячи ■ **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2004 года

http://everquest2.station.sony.com

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

STRATEGE
stratege@gameland.ru

Оригинальный EverQuest, вышедший в марте 1999 года, давно стал символом успешного и прибыльного онлайнового проекта. Еще ни одной MMORPG не удалось превзойти эту игру по количеству подписчиков в западных странах. Единственный проект такого уровня – корейская Lineage – на своей родине может похвастаться более внушительной армией поклонников, но что для восточных игроков благо, то для американцев и европейцев смерть. А потому Everquest до сих пор остается королем жанра на территориях Старого и Нового Света. Впрочем, это не надолго. Наследник славных традиций – полноценный сиквел EverQuest II – уже готов заступить на трон MMORPG. Когда вы будете читать эти строки, до завершения финального бета-тестирования, в котором удалось принять участие и нам, останется буквально несколько дней. Большое онлайновое счастье уже совсем рядом…

НОВЫЙ СТАРЫЙ МИР

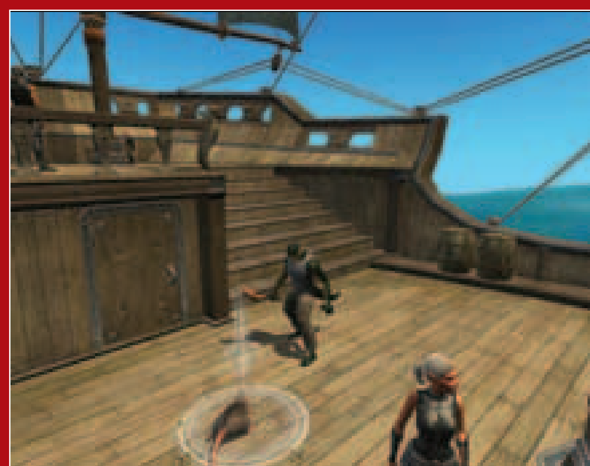
Действие EverQuest II разворачивается все в той же вселенной Норрат (Norrat) через несколько веков после событий оригинальной игры. Серия ужасных катастроф почти полностью погрузила все континенты этого мира под воду, уничтожив большую часть населения. Выжившие ютятся ныне на небольших островах, разбросанных по безбрежному океану.

Взглянув на этот мир, невольно хочешь снять шляпу перед художниками и дизайнерами уровней из Sony Online Entertainment, настолько здорово они сумели переделать оригинальные зоны и органично подключить новые. Вкусившие первого EverQuest'а с самого начала почувствуют себя как дома – разработчикам удалось сохранить неповторимый стиль и атмосферу популярнейшей игры. Да и остальным увиденное наверняка понравится. Еще оригинал в свое время превосходил многие проекты в графическом плане. EverQuest II держит марку: в наличии великолепная вода, прекрасная анимация, высококлассные модели персонажей с действительно живыми лицами. Выглядит все это пугающе реалистично, если такие слова вообще можно применять к фэнтезийному миру. Но красота, как известно, требует жертв, точнее финансовых вливаний в любимый компьютер: для нормальной игры нужен, как минимум, P4 с 512 Мбайтами RAM и видеокартой, снабженной 64 Мбайтами оперативки.

Звуковое сопровождение тоже достойно самых лестных отзывов: не каждая многопользовательская игра может похвастаться таким количеством и качеством музыкальных треков. Чего только стоят уникальные для любой из зон композиции в исполнении симфонического оркестра. Но настоящее восхищение вызывает не музыка, а озвучка NPC, каждый из которых обладает неповторимым голосом и характером.

ПОЧЕМУ ИМЕННО EVERQUEST?

Название игры, EverQuest, отлично отражает принцип ее механики – вечный поиск. Коротко описать его можно так: получение персонажем нового уровня, что открывает доступ к более качественной экипировке, которые, в свою очередь, дают возможности для дальнейшего развития героя. Собственно, такое же правило используется во многих ролевых играх, но в EverQuest оно возведено в абсолют. Игрока, однажды севшего за EverQuest, обычно надолго засасывает в воронку бесконечного совершенствования персонажа. Мы вас предупредили!









Обратите внимание на детализацию героев. Воспользовавшись опциями в соответствующем меню, вы можете создать действительно уникального персонажа.



Ночное небо помимо ярких звезд освещают периодически пролетающие метеориты и две луны, одна из которых стала причиной недавних природных катаклизмов.

НА СТАРТ

Вначале игроку доступно два крупных города, выстоявших в дни катастрофы и ставших прибежищем для большинства выживших. Это мрачный Фрипорт, контролируемый властным Луканом Д'Лере, – стартовое поселение для «злых» рас, и прекрасный, светлый Кейнос, управляемый лучезарной Антониа Бэйл, под мудрым руководством которой собрались «добрые» народности. Конечно, в мире EverQuest II существуют и другие города, но все они несравнимо меньше, и к тому же попасть в них игрок сможет далеко не сразу.

В соответствии с современными стандартами MMORPG в игре есть масса опций по начальной «настройке» внешности героя, поэтому практически все обитатели этого мира уникальны. При создании персонажа можно выбрать как любое из пятнадцати племен первого EverQuest'a, так и новую расу крысоподобных ратонг. В отличие от оригинала в сиквеле за редким исключением нет ограничений на связку «раса-класс». Стало это возможным благодаря основательно обновленной ролевой системе. Начиная играть одним из четырех базовых героев – воином, скаутом, магом или священником, вы по мере развития персонажа получаете доступ к более узким и в то же время сильным специализациям, таким как шаман или некромансер.

Отдельного внимания заслуживает система сборки предметов. Если раньше она была вторичной (и довели ее до ума только спустя годы после релиза игры), то в EverQuest II крафтинг реализован на принципиально другом уровне. Во-первых, сборка ныне выделена в отдельную профессию и не зависит от уровня боевой прокачки персонажа. Таким образом, чтобы быть умелым крафтером, во втором EverQuest'е совершенно необязательно забивать «кабанчиков» на мясо в промышленных масштабах. Во-вторых, сам процесс создания вещей теперь представляет собой мини-игру с различными вариантами достижения конечного результата. Пожалуй, на данный момент EverQuest II по стройности и мно-

ГОЛОС САРУМАНА В EVERQUEST II

Буквально в момент сдачи статьи компания Sony Online Entertainment объявила о том, что для озвучки основных персонажей игры были приглашены известные голливудские актеры. Так правитель Фрипорта – тиран Лукан Д'Лере – заговорит голосом Кристофера Ли (Christopher Lee), известного по кинотрилогии «Властелин колец» (Lord of the Rings). Для озвучки лидера Кейноса – Антонии Бэйл – разработчики привлекли Хизер Грэхем (Heather Graham), которая исполнила главную женскую роль в фильме «Остин Пауэрс 2: Шпион, который меня соблазнил» (Austin Powers 2: The Spy Who Shagged Me).





Игровые просторы очаровывают: ярко светит солнце, ветер качает кроны деревьев, трава пригибается под ногами героя, а живность в страхе бежит от него прочь.





Орки, оккупировавшие замок, сопротивляются до последней капли своей зеленой крови.



Грифоны играют в EverQuest II роль основного транспортного средства.


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
КАРИБСКИЙ КРИЗИС
Купи мобильный Карибский Кризис
и найди в нем секретный код! Введи этот код в компьютерной игре Карибский Кризис – и получи секретное супероружие!
Подробности на сайте www.g5mobile.ru
• Альтернативная история: последствия ядерной катастрофы, разразившейся в результате военного решения Карибского Кризиса 1962 года.
• Оперативный пошаговый режим (TBS) и тактика реального времени (RTS) в одной игре.
• 40 сценарных миссий и неограниченное количество случайно-генерируемых миссий в четырех военных кампаниях на стороне СССР, Франко-германского союза, Китая, союза США и Великобритании.
• Достоверно воспроизведенная техника 50-х годов: танк Т-55, истребитель "Фантом", самолеты МИГ-19 и Су-7, "Объект 279" и другие.
• Новые типы боевых единиц: вертолеты, ракетные войска, разведывательно-диверсионные группы и войска химической защиты.
• Возможность захвата вражеской техники во время боя.
• Зоны заражения, влияющие на исправность техники и боеготовность личного состава.
1С
G5 SOFTWARE
NIVAL INTERACTIVE
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2004 G5 Software. Данная игра разработана компанией G5 Software. Все права защищены.
© 2004 Nival Interactive. Данный продукт содержит программные технологии компании Nival Interactive.
Nival и логотип Nival являются торговыми знаками компании Nival Interactive. Все права защищены.

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

КЛОНЫ EVERQUEST?

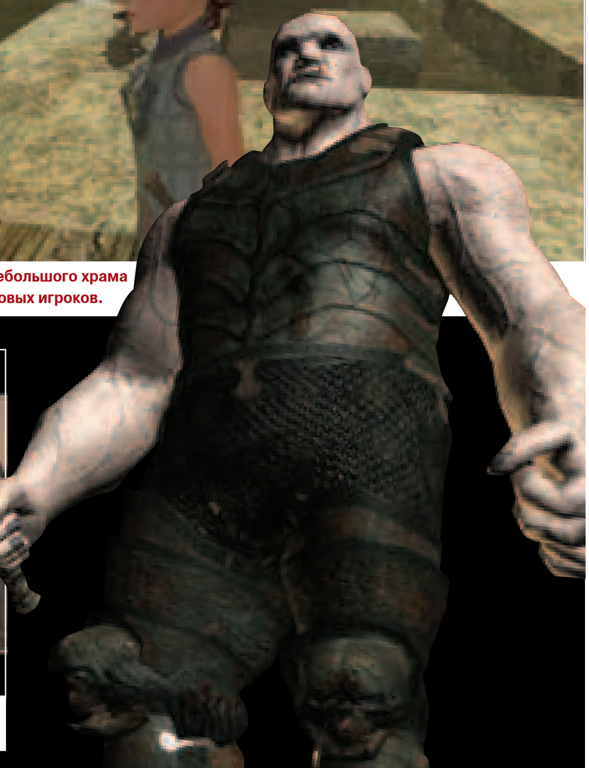
Многие онлайновые игры, которые выходили после оригинального EverQuest'a, в той или иной степени заимствовали его идею замкнутого цикла получения уровней и вещей. Некоторые разработчики обращались к этой концепции в случаях, когда их оригинальные задумки не были приняты игроками. Например, сотрудники компании Funcom, взяв на вооружение в трудный момент принцип EverQuest'a, смогли не только избежать банкротства, но и сделали Anarchy Online весьма прибыльным проектом.



ПРАВИТЕЛЬ ФРИПОРТА – ТИРАН ЛУКАН Д'ЛЕРЕ – ЗАГОВОРИТ ГОЛОСОМ КРИСТОФЕРА ЛИ, ИЗВЕСТНОГО ПО РОЛИ САРУМАНА В КИНОТРИЛОГИИ «ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ».

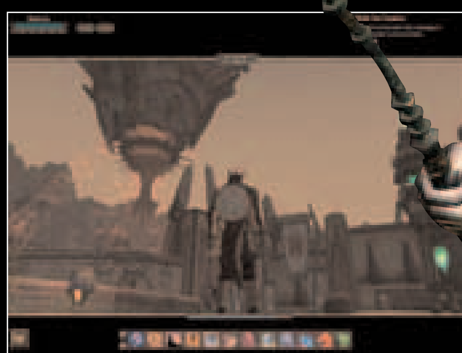


Настоятельница небольшого храма учит уму-разуму новых игроков.





Самая красивая вода не только в MMORPG, но, возможно, и вообще в современных играх.



Фрипорт – город, где под предводительством Лукана Д'Лере собирается армия тьмы.

гогранности крафтинговой системы проигрывает только Star Wars Galaxies. Отрадно, что сторонники «мирного» геймплея, больше тяготеющие к созиданию и торговле, нежели к изничтожению монстров или себе подобных, получили еще одну MMORPG, позволяющую реализовать все их желания.

ПЕРВОЕ ЗНАКОМСТВО

Убив полчаса на разглядывание местных красот, с наслаждением погружаешься в игровой процесс второго EverQuest'a. Освоиться удается довольно быстро. Приятно, что в игре почти все сделано для удобства пользователя. Информативный интерфейс легко настраивается под нужды самого капризного игрока, а если у вас есть хотя бы минимальные навыки программирования и вы знакомы с XML, то сможете и вовсе переделать его под себя. Уникальная система чата предоставляет практически неограниченные возможности для общения. Разработчики четко знают, как сделать, чтобы игрок чувствовал себя комфортно, – опыта ведь им не занимать.

Начинка игры – стандартная ролевая, но приправленная новыми фишками. Например, среди массы разнообразных заданий можно найти как стандартные «поди-принеси» или «найди-убей», так и необычные, более свойственные для квестов, наподобие коллекционирования ракушек или поиска на территории всей локации потерянных шестеренок.

Бросается в глаза одушевленность виртуального мира: уже в лесу на острове, куда в самом начале попадает игрок, жизнь бьет ключом, а все звери, птицы и монстры заняты своими делами и лишь периодически отвлекаются на вмешательство игроков. Разнообразнейшие чудовища вообще достойны отдельного разговора: каждый из них обладает своей манерой поведения, тембром голоса. Даже самый примитивный гоблин «обучен» во время битвы выкрикивать различные оскорбления в адрес героя, а в случае победы призывает сотоварищей отобрать оружие у поверженного героя.

УЖЕ ЛУЧШИЙ

Единственным существенным недостатком игры, помимо довольно высоких системных требований, является отсутствие системы PvP (Player vs. Player). Позже разработчики обещают добавить сервера со специальными правилами, но когда это произойдет, неизвестно. Скорее всего, как минимум год игроки не смогут нападать на себе подобных. По словам разработчиков, они не хотят выпускать неотлаженную игру, разрываясь между балансировкой PvP и PvM (Player vs. Monsters). А посему сначала они собираются довести до ума механизм поединков с чудищами и лишь потом приступить к самой сложной части игры – системе «игрок против игрока».

Кого-то такой подход может раздражать, но, глядя на достигнутый разработчиками результат, понимаешь, что они пошли по правильному пути. Несмотря на то что сейчас игра находится на стадии финального тестирования, по степени завершенности и продуманности она может дать фору многим давно вышедшим онлайновым играм. В случае с EverQuest II, пожалуй, излишне ставить знак вопроса после слова «ХИТ». У нас нет никаких сомнений в том, что этот проект будет суперпопулярен. Мы знаем, мы видели! ■


спасайте ваши души
Чистильщик
Примите участие в самом отвязном конкурсе от компании "Бука" и выиграйте пневматические пистолеты, винтовки, бейсбольные биты и куски водопроводных труб!
Подробности конкурса на сайте www.buka.ru
ORION
ВИК@web
www.vikaweb.ru
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail:
Бука

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action/strategy ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Koei
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Koei ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ДАТА ВЫХОДА:** зима 2004 года (Япония), I-й квартал 2005 года (Европа, США)

http://www.koei.com/



Сюжетных роликов в играх серии Kessen всегда было больше, чем в Dynasty Warriors или Romance of the Three Kingdoms.



Масштабные битвы с сотнями одинаковых солдат стали визитной карточкой сериала еще со времен его дебюта.







KESSEN III

И НЕТ ЕЙ КОНЦА И КРАЯ...

В зале отеля Disney's Ambassador были установлены несколько демо-юнитов с расширением Samurai Warriors: Xtreme Legends для PS2. Все девятнадцать основных героев получили здесь по новому виду оружия, добавились три локации и два уровня сложности, слегка изменилась система апгрейда персонажей, появился объемный справочник с информацией о ключевых сражениях и исторических личностях, фигурирующих в игре. Обладатели сейва из Samurai Warriors могут использовать его, сохраняя освоенные героем умения и навыки.

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

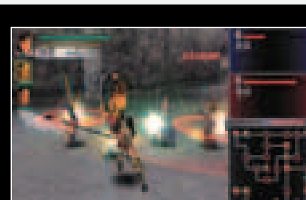
Четыре года назад PlayStation 2 дебютировала в Японии с двумя играми: Kessen и Ridge Racer V. В отличие от аркадной гонки, изданной Namco, Kessen была рассчитана на аудиторию, привыкшую к масштабным стратегическим опусам, – успех серии Romance of Three Kingdoms в Азии гарантировал Koei право быть в числе первых освоителей новой платформы. Вышедший двумя годами позднее Kessen II почти не отличался от оригинала: в области разработки в Koei всегда ставили во главу угла постепенную эволюцию, чураясь резких революционных преобразований.

Впрочем, так было до поры до времени. Мы вошли в число гостей Koei Autumn Press Party в токийском Диснейленде, где европейским и азиатским журналистам предъявили третью часть стратегического сериала. По словам президента компании, открывшей мероприятие Кэйко Эрикавы (Keiko Erikawa), в Koei понимают, что современные японские игры находят отклик далеко за пределами Страны восходящего солнца, и для поддержки конкурентоспособности на западных рынках давно уже настал момент пересмотреть некоторые игровые концепции. Затем на сцену в ослепительно белом костюме поднялся продюсер Ко Сибусава (Kou Shibusawa), познакомивший нас с изменениями, коснувшимися Kessen в его третьей инкарнации.

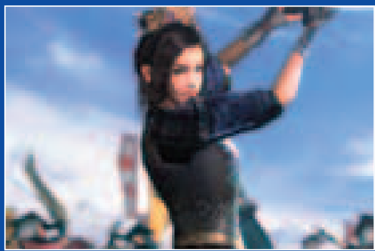
Первые части сериала, по словам Сибусавы-сана, на семьдесят процентов состояли из стратегического планирования и микроменеджмента войск, и лишь тридцать процентов игрового времени отводилось непосредственно под боевые сцены. Теперь же все наоборот: около тридцати процентов стратегии, остальное – чистый экшн, удачно воплощенный с помощью Group Control Engine, оригинальной системы управления войсками на средневековом поле брани. Многочисленные юниты действуют не автоматически, все они подчиняются командам с джойпада игрока. Когда поворачиваешь аналоговую рукоятку Dual Shock, и вслед за твоим движением на экране в реальном времени раз-

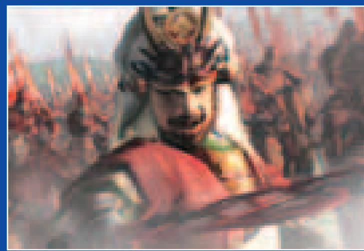
ПЕРВЫЙ ПОРТАТИВНЫЙ РЕЛИЗ KOEI

КИТАЙСКАЯ АРМИЯ В КАРМАНЕ!



Кроме Kessen III, нам показали видеоролик Dynasty Warriors (предварительное название) для PSP. Выход портативной версии известного «исторического экшна» приурочен к появлению PSP в японских магазинах, а игровой процесс будет соответствовать канонам, установленным предыдущими частями сериала. Впечатление трейлер произвел странное: с одной стороны, вроде бы надо радоваться тому, что геймплей DW бережно сохранен при переносе, а с другой – сериал уже изрядно поднадоел, и карманный вариант, похоже, не предлагает ничего принципиально нового.







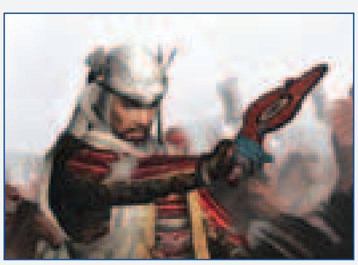
Дополнительные способности генералов могут серьезно повлиять на исход сражения. Однако хитрые умения есть не только у ваших подопечных.

ворачивается не один персонаж, а целый конный отряд из нескольких десятков всадников, чувствуешь себя настоящим полководцем. Можно, правда, управлять и конкретным военачальником (а-ля Dynasty Warriors), но куда приятнее вести в атаку крупное соединение воинов!

Центровым персонажем выбран Ода Нобунага, которого Capcom, если помните, демонизировала в сериале Onimusha (в массе своей японцы на редкость терпимо относятся к неоднозначным фигурантам исторического процесса – интересно, как наша общественность встретила бы игры о мудром Иване Грозном и Иване Грозном – исчадии ада?). Нобунага, как водится, стремится объединить разрозненных феодалов, «замирить» их в единое государство – нагруженный 120 минутами CG-роликов эпический сюжет в целом держится известных исторических реалий. Визуально проект похож на смесь Samurai Warriors и прежних Kessen: среднюю детализацию сглаживают аккуратный дизайн, яркие цвета и классно срежиссированные сцены «магических» спецэффектов, когда военачальник использует артефакты для вызова, скажем, мощного урагана или цунами. Хотя упор в этот раз делается на экшн-элементы, продюсер заверил собравшихся, что стратегическая сторона также будет оказывать значительное влияние на исход сражений, а три уровня сложности позволят без проблем разобраться с игрой даже деревенскому идиоту. Шутка.

В Koei ожидают, что переродившийся Kessen разойдется по всему миру тиражом около миллиона экземпляров. Не исключено, что аналитики компании слегка переоценивают интерес западных геймеров к японской истории, однако в том, что данный стратегический боевик сработан качественно и на совесть, у нас нет никаких сомнений. А возможность одним касанием рукоятки Dual Shock заставить отряд конников перейти с галопа в карьер – как минимум, бодрит. ■





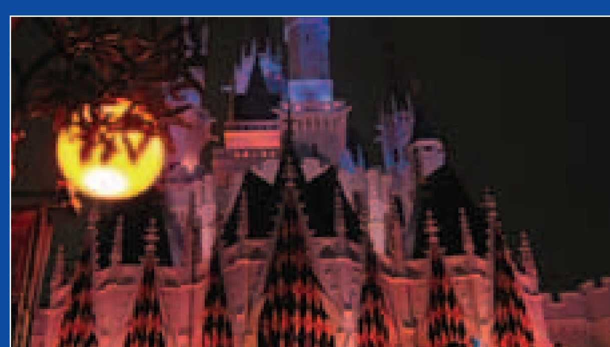
KOEI AUTUMN PRESS PARTY



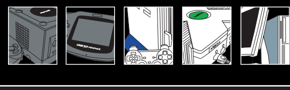








Как провести правильную игровую пресс-конференцию? Надо расставить много столиков с закуской, пустить по залу официантов с напитками на подносах, произнести три короткие речи, показать красивый трейлер и объявить официальную часть мероприятия законченной. После чего дебоширить вместе с журналистами, разнося по кирпичику Диснейленд! Но это уже другая история…



■ **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox ■ **ЖАНР:** FPS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Groove Games
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Digital Extremes ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено
■ **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2004 года

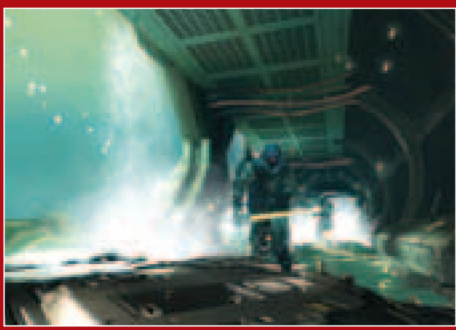
http://www.pariahgame.com

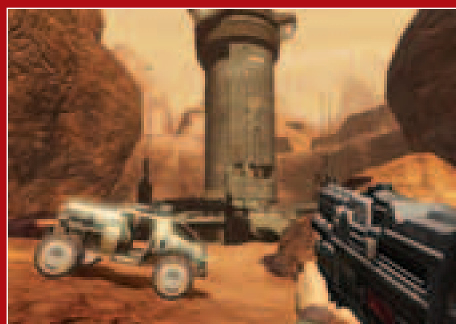


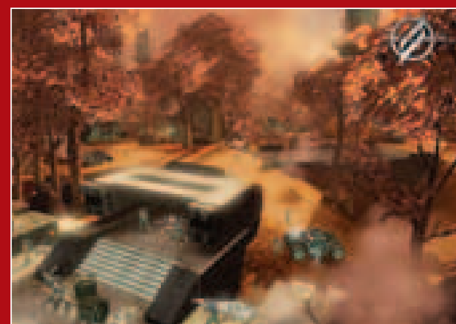
WEC идут в ход не только при апгрейдах оружия. С их помощью можно пополнить здоровье, восстановить энергощит и увеличить скорость бега.



Транспорту быть! На данный момент представлены багги с пулеметом и ховер-байк с плазменными орудиями. Система управления аналогична Halo.







PARIAH

МИР ПРОТИВ НАРКОТИКОВ

Хоть мистер Мэйсон и является наркозависимой личностью, его слабостям разработчики не потакают. У главного героя при себе всегда имеется портативный исцелитель. Инъекция позволяет восстановить сколько угодно HP, однако на деле добавить больше 20 единиц здоровья не получится. От передозировки у доктора ухудшается зрение.

НОВЫЙ СТАРЫЙ АРСЕНАЛ

ИНСТРУМЕНТАРИЙ ДОКТОРА-НАРКОМАНА

В добрых традициях Unreal арсенал Pariah составляют разные футуристические игрушки, всем нам хорошо знакомые. Пока мы видели в действии автомат, дробовик, гранатомет a la Quake II, плазменную винтовку и ракетомет в духе Quake. В роли самой-большой-и-злобной-пушки выступает нечто под именем Titan's Fist, по разрушительной силе сравнимое с легендарной BFG. Любое оружие можно усовершенствовать с помощью Weapon Energy Core (WEC), разбросанных по уровням игры. В результате небольших модификаций появляются новые боеприпасы, в том числе газовые гранаты и зажигательные пули, или полезные гаджеты, такие как оптический прицел.

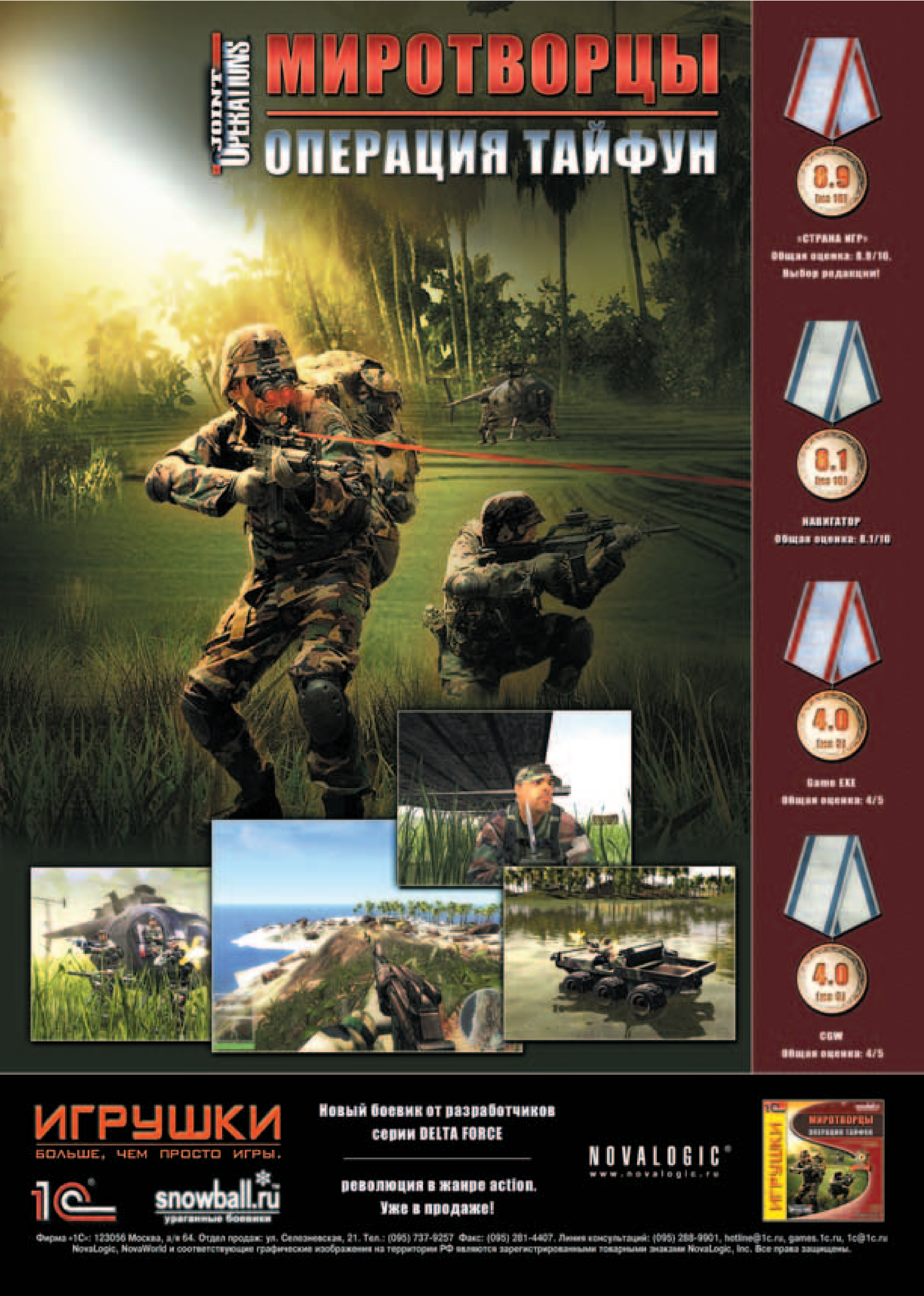
РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

Как вы лодку назовете, так она и поплывет. В таком случае разработчикам Pariah есть о чем беспокоиться. Практически каждый журналист считает своим священным долгом и почетной обязанностью «проехаться» по этому имени. Для справки, с английского «pariah» можно перевести как «отверженный». Между тем сотрудники Digital Extremes хранят гробовое молчание и просто делают свою работу. Да и чего известным девелоперам нервничать? Опыта им не занимать, ведь стопроцентно успешные Unreal Tournament, UT2003 и UT2004 созданы при их непосредственном участии. Кстати, неудивительно, что команда устала от разработки наделенного минимумом смысла мультиплеера и сунулась в сюжетные дебри. Да-да, захватывающей истории в Pariah отводится ведущая роль. Сюжет, может, и не будет таким разветвленным, как в RPG, но события наверняка смогут развиваться в нескольких направлениях. Игрока в энный раз приглашают посетить наше безрадостное постапокалиптическое будущее. Не раскрывая на данный момент подробностей, разработчики поставили нас перед фактом: все плохо, человечество гибнет, водка дорожает. Последний момент особенно неприятен, учитывая образ жизни главного героя и альтер-эго игрока. Скажите, часто ли вы выступали в игровом мире от лица полностью разуверившегося в себе, утратившего интерес к жизни доктора-наркомана? Между тем Джек Мэйсон (Jack Mason) – именно такой персонаж. Волею судьбы-злодейки он оказывается вовлечен в большую политическую игру, главная цель которой – поймать некую Карину Джей (Karina J.), в рамках сверхсекретного эксперимента также известную как «объект джей».

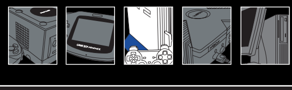
В такой ситуации логичнее было бы обращаться не к нам, прожженным головорезам, а звать Малдера со Скалли. Но для пары мирных агентов ФБР в Pariah слишком жарко, поэтому по-свойски общаться с врагами будет все же доктор Мэйсон под нашим неусыпным контролем. Для визуализации действий Digital Extremes использовала... Что бы вы думали? Правильно, Unreal Engine. Таким образом, в графической привлекательности проекта и достойной физической модели можно не сомневаться.

Также было бы глупо почитать Pariah за исключительно однопользовательскую игру. Многолетний опыт Digital Extremes не пропадет даром: работы над сетевыми режимами идут полным ходом. Уже анонсированы Deathmatch, Capture the Flag и вариация на тему Onslaught из Unreal Tournament 2004.

Несмотря на то что сюжетные экшны – несколько непривычная среда для разработчиков, неуверенности в успехе проекта, даже со всем нашим природным скепсисом, почему-то нет. Слишком хорошо зарекомендовала себя студия и слишком много в определенных кругах значит ее имя. ■



Joint Operations
МИРОТВОРЦЫ
ОПЕРАЦИЯ ТАЙФУН
8.9 (из 10)
«СТРАНА ИГР»
Общая оценка: 8.9/10.
Выбор редакции!
8.1 (из 10)
НАВИГАТОР
Общая оценка: 8.1/10
4.0 (из 5)
Game EXE
Общая оценка: 4/5
4.0 (из 5)
CGW
Общая оценка: 4/5
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
Новый боевик от разработчиков
серии DELTA FORCE
революция в жанре action.
Уже в продаже!
NOVALOGIC
www.novalogic.ru
snowball.ru
ураганные боевики
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.



■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** simulation ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** SCEE (Европа), Namco (США) ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Namco ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 25 октября 2004 года (США), 1 апреля 2005 года (Европа)

http://www.scee.com





ACE COMBAT 5: THE UNSUNG WAR

КОНКУРЕНТЫ

Некоторые идеи Ace Combat 5 пересекаются с уже увиденным в Lethal Skies 2. Например, подробный менеджмент пилотов-напарников, коим необходимо заниматься перед каждой миссией, оптимизируя возможности своей эскадрильи. Кроме того, сериал Ace Combat уступает детищу Sammy в реалистичности боезапаса самолета.

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Жанр консольных авиасимуляторов не слишком распространен, но все же популярен не только среди членов военно-исторических кружков. Японские разработчики умеют самую скучную концепцию геймплея обернуть в яркую обертку впечатляющего сюжета и населить мир приятными глазу и сердцу героями. Вот и игры сериала Ace Combat можно отнести к жанру japanese simulation – по аналогии с JRPG.

Ace Combat 4 встречал геймеров аскетически поданной (статические картинки), но очень трогательной историей, до боли напоминающей рассказы о Второй мировой, о трагедиях простых людей, оставшихся на оккупированной территории после отступления своей армии. В пятой части нас ждет еще более впечатляющий сюжет, оформленный часом полноценных CG-роликов. Повествование ведется от лица фотокорреспондента, отправленного за материалом о быте эскадрильи боевых самолетов и прибывшего на базу аккурат к началу мировой войны. Локализаторы Namco переведут все диалоги на английский, однако в финальный релиз попадет и японская озвучка, снабженная субтитрами, – кажется, это уже становится доброй традицией. Сюжет пятой части абсолютно оригинален, однако в режиме Arcade предстоит управлять главным героем Ace Combat 4.

Кампания The Unsung War насчитывает более 30 миссий. Прохождение большей частью линейно, но изредка вам будут предлагать несколько заданий на выбор. На первый взгляд геймплей изменился не сильно, это все тот же ограниченно реалистичный симулятор, однако такие элементы, как самостоятельная посадка на авианосец и дозаправка в воздухе, порадуют фанатов. Если помните, в Ace Combat 4 воздушные бои выглядели великолепно, а вот наземные объекты при ближайшем рассмотрении оказывались уж очень схематичными. В демо-версию сиквела специально была включена миссия, где эскадрилье предлагалось облететь на небольшой высоте огромный футбольный стадион. Яркие огни освещали толпу зрителей, а все ближайшие здания были также смоделированы в 3D.

Важное нововведение – продвинутая система взаимодействия со своими боевыми товарищами. Именно взаимодействия, ведь они не просто подчиняются вашим приказам, но и задают вопросы. Ответ может повлиять не только на выполнение текущей миссии, но и на развитие сюжета. Чаще всего, впрочем, используются стандартные команды, вроде выбора боевого порядка, приказа использовать те или иные средства поражения и так далее.

Ace Combat 5: The Unsung War, без сомнения, станет лучшей игрой в жанре на сегодняшний день. Рекомендуем обратить внимание на нее даже тем, кто обычно не переносит на дух ничего, кроме японских RPG и файтингов. Хотя симулятором в понимании PC-геймеров здесь, конечно, и не пахнет. ■

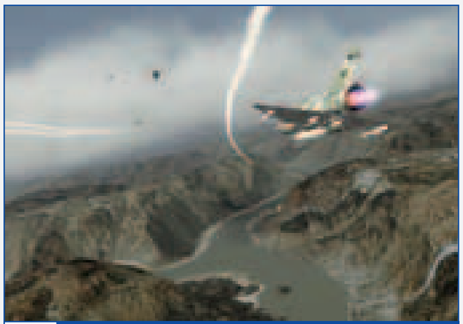
АРКАДНЫЙ РЕЖИМ

НЕТ СЮЖЕТУ!

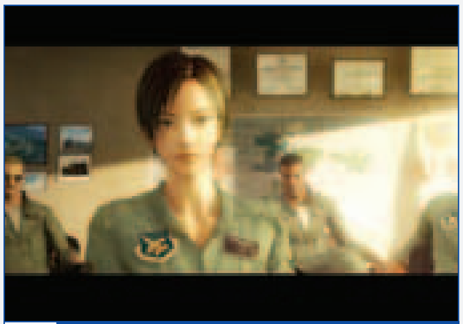
Оригинальный Ace Combat 4 поклонники проходили три раза – на уровнях сложности Easy, Normal и Hard, – но затем игра откладывалась на дальнюю полку. В сиквеле представлен специальный новый режим, где не нужно заморачиваться с сюжетом. На протяжении 16 миссий надо просто сбивать определенное количество врагов за ограниченный промежуток времени. Это напоминает геймплей Crazy Taxi – за каждый уничтоженный самолет вам добавят 20 секунд времени. Когда будут заканчиваться ракеты, не нужно возвращаться на базу. Достаточно сбить специальный самолет с буквой М. Так что, хотя управление и основы геймплея в этом режиме аналогичны стандартным, все же играть надо по-другому, «по-аркадному».



Приземляться в ручном режиме в Ace Combat не так уж и сложно.



Миссии в горах скорее всего окажутся самыми зрелищными.



Впечатляющий сюжет – одно из достоинств новой игры.


Войны Будущего
ВОССТАНИЕ
Это не просто возможное будущее человечества!
Это не просто война с ужасными чудовищами!
Это не просто безумный отряд повстанцев, спасающий планету!
Это самая оригинальная тактическая стратегия всех времен и народов!
ZED TWO
JoWooD
© 2004 «Руссобит -Паблишинг» Все права защищены. © 2004 «JoWooD Productions Software AG » All rights reserved.
© 2004 Zed Two Limited. All rights Reserved. Published and distributed by JoWooD Productions Software AG
under license from Warthog Games Limited. © 2004 «Game Factory Interactive» All rights reserved.
www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80. Техническая поддержка:
support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RTS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Fireglow ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено
■ **ДАТА ВЫХОДА:** декабрь 2004 года

http://www.fireglowgames.com/stranger

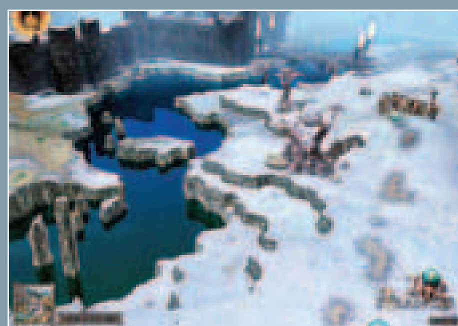


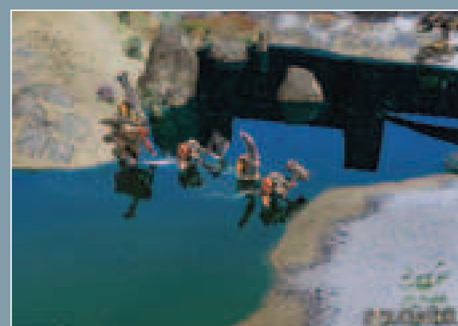
Существенное достижение разработчиков – использование пиксельных шейдеров. Warcraft III был лишен такой роскоши. Но в целом игры внешне похожи.



Мобильная камера позволяет взирать на происходящее как с высоты птичьего полета, так и прямо из-за ушей сражающейся нечисти.







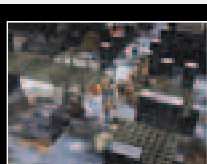
STRANGER

О ПОЛЬЗЕ МАГИИ

Поскольку игровой мир зиждется на законах фэнтези, магией в нем пропитано абсолютно все. Но в начале пути волшба нашему герою чужда. Задача игрока – подружить персонажа с этим искусством. Ведь освоение спеллов открывает новые тактические горизонты, позволяя менять ход сражений и бросать вызов более сильным противникам.

ЭКОНОМИКА СВЕТА И ТЬМЫ

НЮАНСЫ МЕСТНОГО ТОВАРНОГО ХОЗЯЙСТВА



Тесная связь верхнего и нижнего миров кроется, кроме всего прочего, в жизненно важных экономических нитях. Существование подземного царства невозможно без поставляемых сверху ресурсов и наоборот. Таким образом, торговые экспедиции между мирами станут неотъемлемой частью геймплея. Готовиться к ним лучше тщательно. Купцы всегда считались лакомой добычей, а опасностей на дорогах Stranger не счесть.

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

Где-то далеко, за непроницаемой пеленой серебристого тумана, раскинувшейся над бескрайним морем, существуют два мира: нижний и верхний. Тихие сырые пещеры подземелий погружены в вечный сумрак, их сокрытые в непроглядной тени загадки и сокровища испокон веков привлекают отчаянных искателей приключений.

Заснеженные равнины верхнего мира залиты ярким солнечным светом, многократно преломленным миллионами кристалликов льда. Мир этот населяют разношерстные племена не слишком миролюбивых созданий и борются за место под солнцем. Но, несмотря на кажущуюся противоположность, обители сумрака и слепящего света неразрывно связаны и не могут существовать друг без друга. Такова вселенная Stranger, пропуск в которую уже оформляют мастера Fireglow.

На наших глазах рождается еще одна RTS с классическими ролевыми элементами. Описание игрового мира напоминает вселенную отечественных «Аллодов». Под контролем игрока изначально находятся могущественные герои, способные приобретать опыт и совершенствовать умения. Но даже героям бывает нужна помощь, которую за щедрое вознаграждение всегда готовы оказать профессионалы-наемники. Вокруг ключевых персонажей их может собираться от пары до нескольких дюжин: все зависит от опасности предстоящих приключений и вашего материального благосостояния. Экономить на дополнительных мечах, кстати, не стоит. Fireglow намерена создать огромную вселенную, населенную множеством враждебных племен и агрессивных монстров. И если с первыми еще можно договориться, то с чудовищами каши не сваришь. Только вот незадача, именно свирепые, кровожадные звери по закону подлости и жанра обычно являются хранителями необычайно полезных в хозяйстве артефактов. Поэтому охотиться на зверюг все равно придется. Главное не превратиться из охотника в добычу.

Разработчики уверяют, что при тесном родстве с другими ролевыми стратегиями, их творение наверняка сможет заинтересовать игроков. Хотя бы обилием возможных тактических решений, напрямую связанных с ландшафтом, умениями героев, составом группы, информацией о противнике и, вероятно, расположением созвездий на небе. Нам, увы, пока не довелось ознакомиться с демо-версией, дабы подтвердить или опровергнуть столь смелые утверждения. Зато есть в наличии скриншоты, позволяющие судить о графике игры. Собственно, картинки перед вами, со своей стороны могу лишь добавить, что от Warcraft III: Reign of Chaos детище Fireglow ушло недалеко. Впрочем, грозный редактор не раз рекомендовал мне быть беспристрастнее, так что заранее выносить вердикт не буду. Подождем! ■

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** FPS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Eidos Interactive
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Crystal Dynamics ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 16
■ **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2004 года

http://www.eidosinteractive.com/gss/legacy/snowblind/main.html





PROJECT: SNOWBLIND

ВОЙНА В ОНЛАЙНЕ

Project: Snowblind поддерживает до 16 игроков и включает помимо классических режимов мультиплеерной игры (Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag) несколько уникальных. Особой гордостью Crystal Dynamics является возможность обмена голосовыми сообщениями между членами одной команды.

МИХАИЛ БУЗЕНКОВ
wish_for_night@mail.ru

Самым интересным в пресс-релизе Project: Snowblind стал тот факт, что разработкой этого классического киберпанковского боевика в духе Deus Ex занимается вовсе не ION Storm. Уоррен Спектор и компания выступают здесь в качестве консультантов, а основное дизайнерское бремя возложено Eidos на плечи Crystal Dynamics, получившей известность благодаря вампирической серии Legacy of Kain. Подобная рокировка в рамках последних релизов выглядит очень разумно, поскольку второй Invisible War игровой «боливар» может и не выдержать.

Действие игры разворачивается в городе-герое Гонконге, образца 2065 года. Боец международной освободительной коалиции, лейтенант второго ранга Нэтан Фрост становится добровольным участником программы по превращению обычных людей в суперсолдат. После внедрения многочисленных имплантатов uber Фроста и еще нескольких бойцов спецназа будущего забрасывают на вражескую территорию, где им предстоит помешать разработке сверхсекретного оружия, способного погрузить весь мир в кромешную тьму.

На данный момент CD заявлено 11 миссий, в число которых войдут как шпионские стелс-задания, так и глобальные тактические операции. Антураж предстоящих баталий также весьма разнообразен. Из намеченных 16 карт наибольшую эстетическую ценность представляют оперный зал, буддистский храм и освещенные неоном улицы Гонконга.

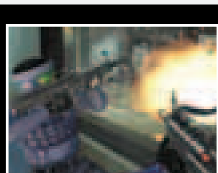
Отличительной чертой игрового процесса Snowblind станет возможность применения различных футуристических гаджетов, порядком облегчающих жизнь главному герою. Среди таких приспособлений переносной плазменный щит, который можно успешно использовать в качестве временного укрытия, а также кинетический пистолет «Kicker», разбрасывающий врагов и элементы бэкграунда в строгом согласии с законами Ньютона. Кроме того, наш биомодифицированный протеже сможет видеть сквозь стены, ловить брошенные в него гранаты и уклоняться от пуль в пижонском slo-mo.

Арсенал предлагаемого дизайнерами вооружения прямо-таки впечатляет. Карабин, шотган, снайперская винтовка, «рельса», стреляющая сквозь стены, а также хитроумное устройство, выпускающее в воздух облако убийственных микрочастиц, – всего обещают 24 вида оружия, каждое с двумя режимами ведения огня. Помимо переносных пушек появятся и стационарные, установленные на различных видах колесной техники, которой вы, естественно, сможете управлять.

Точные сроки релиза Project: Snowblind по-прежнему неизвестны. Несмотря на то что официально выход игры запланирован на конец года, многие зарубежные издания в качестве ожидаемой даты называют 4 января 2005 года. В любом случае ждать осталось недолго. ■

ВИРТУАЛЬНЫЕ ЛЮДИ

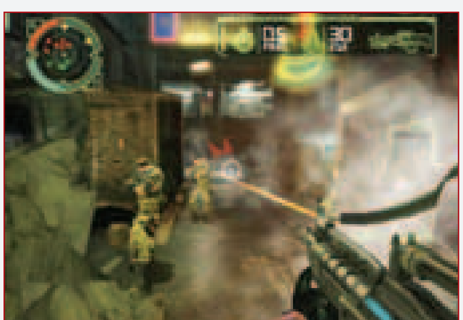
УМНЫЕ, СОБАКИ!



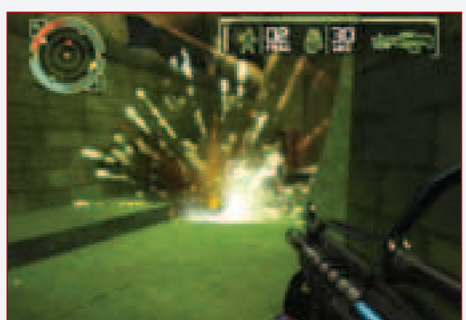
Огромное внимание уделено разработчиками созданию грамотного искусственного интеллекта наших подопечных. В процессе игры придется неустанно следить за состоянием их здоровья, своевременно подлечивать, прикрывать очередью-другой в случае наступления и, услышав душераздирающие крики, немедленно приходить «камрадам» на помощь. В случае гибели бойца его имя будет отражено на мемориале героев войны, который вы увидите после прохождения игры.



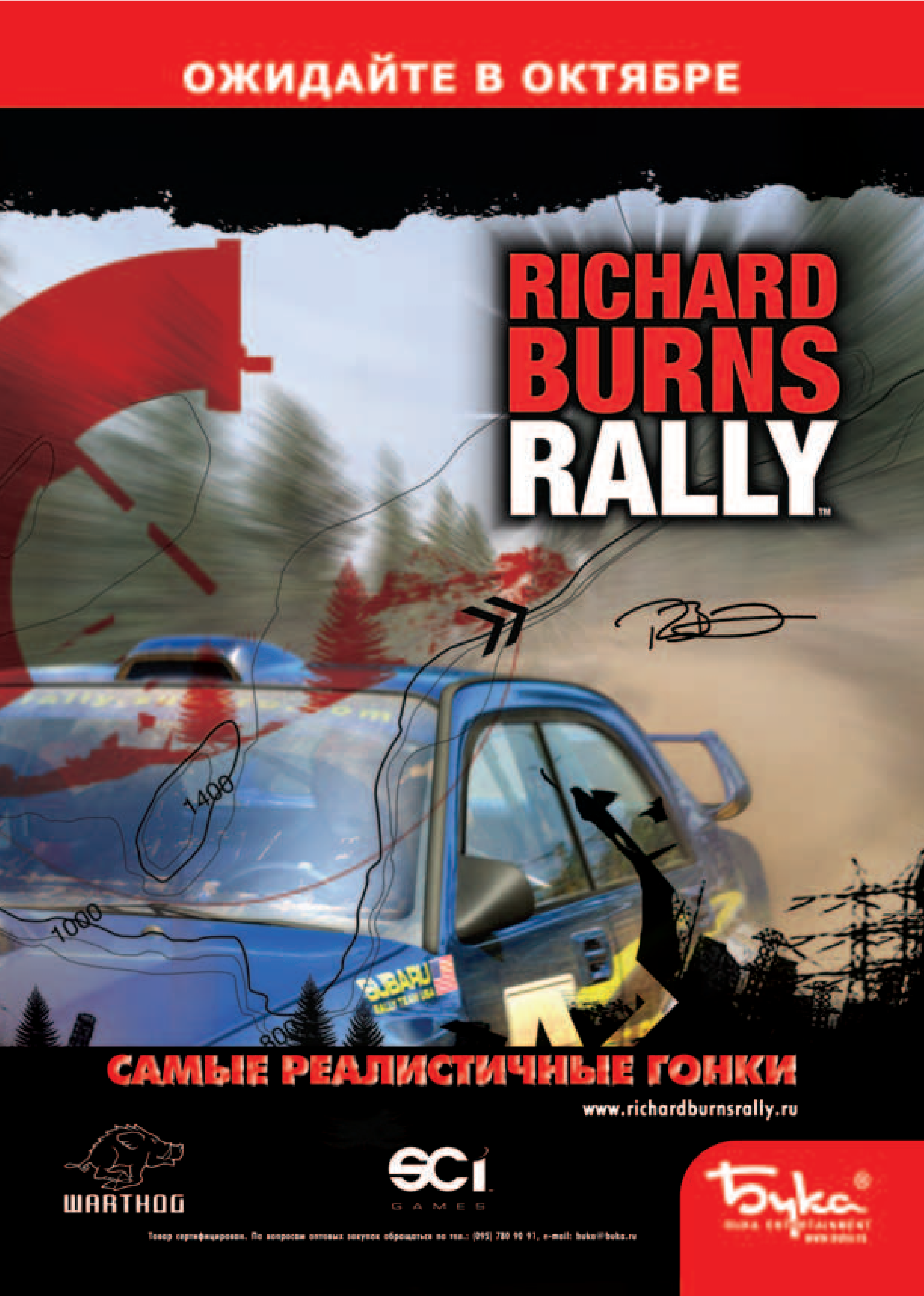
Электрический шторм, создаваемый Фростом, поджаривает любого супостата на своем пути.



Наделенные недюжинным AI противники будут перебегать от укрытия к укрытию.



Второй режим стрельбы карабина позволяет метать в противника гранаты.



ОЖИДАЙТЕ В ОКТЯБРЕ
RICHARD BURNS RALLY™
САМЫЕ РЕАЛИСТИЧНЫЕ ГОНКИ
www.richardburnsrally.ru
WARTHOG
SCi GAMES
Бука
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

ДЕВОЧКА АНЯ И МЕГАПОЛИС БУДУЩЕГО

КРАСНАЯ АКУЛА 2

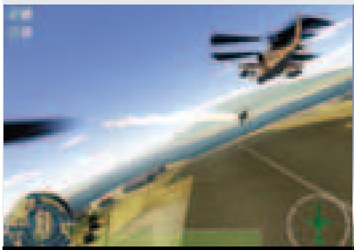
■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action/simulation ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** «ИДДК»
■ **РАЗРАБОТЧИК:** HBM Development Group / G5 Software
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено ■ **ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2005 года

http://games.iddk.ru

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

G5 Software продолжает вольные фантазии на исторические темы. Если в первой части «Красной Акулы» мы прищемили хвост фашистам, отправившись на вертолете Ка-50 в прошлое, то теперь игрокам предстоит бороться с последствиями своих неаккуратных действий.

По сюжету «Красной Акулы 2» свидетелем нашей активной боевой деятельности в период Второй мировой стал Ганс Хоссманн, ученый-физик времен Третьего рейха. Уже в послевоенные годы он изобрел собственную машину времени, вернулся в эпоху гитлеровской Германии и решил вторично попробовать перекроить историю в пользу нацистов. Наша задача – не допустить беспредела. В качестве пилота боевого вертолета мы, получив задание планетарной антитеррористической организации будущего, отправляемся вслед за Хоссманном. В наше распоряжение дадут три вертолета: Ка-50 Hokum, AH-64A Apache и PAH-2 Tiger. На тихоокеанском, средиземноморском и европейском театрах военных действий нам будет противостоять многочисленная летающая и плавающая техника. Задача игрока уничтожать все, что движется, ракетами, снарядами и пулями под динамичную, бодрую музыку. В принципе, ничего сложного, да и красиво к тому же. Разработчики используют старый движок, еще способный выдавать вполне приличную картинку. Присовокупите к этому участие в самых громких сражениях Второй мировой, и вы поймете, что несколько часов отменного геймплея гарантированы. ■


Ландшафт подкачал. Идеально плоские равнины уже не в моде.


Ракеты бывают управляемые и неуправляемые. Итог один...


В «Ил-2: Штурмовик» лес, конечно, поинтереснее будет, но феерическая картина боя определенно заслуживает пристального внимания.

STOLEN

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Hip Interactive ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Blue52 Games
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено ■ **ДАТА ВЫХОДА:** март 2005 года

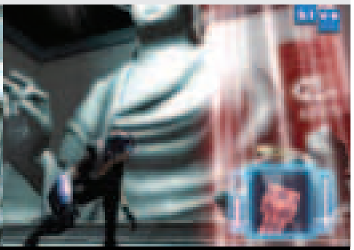
http://www.blue52.co.uk/stolen/stolen.htm

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

Мрачные дороги Thief: Deadly Sha-dows исхожены вдоль и поперек? Охрана нейтрализована, а все, что плохо лежит, давно вынесено? Даже столовое серебро?! Нечем заняться? Не стоит отчаиваться. В обозримом будущем виртуальные клептоманы получат новое поле деятельности – Stolen. Заодно смогут сменить ставшие привычными готические пейзажи на антураж киберпанка.

Добро пожаловать в классический мегаполис будущего. Окутанные облаками слепящего света небоскребы соседствуют с трущобами наркоманов-бедняков, раскормленные корпорации ведут свои темные игры, а политики строят хитрые козни, угрожающие если не миру, то городу точно. В общем, все как обычно. Разве что главная героиня по имени Anya куда симпатичнее накачанных мужиков с вживленными имплантатами. Подробности сюжета скрыты во мраке, мы можем лишь сообщить, что в обличии красавицы Анюты нам предстоит проникать в охраняемые учреждения, взламывать замки, вскрывать сейфы и «хакать» компьютеры. Причем последние три операции представлены в виде мини-игр. А вот смертоубийством девушка не занимается, сторожей нужно избегать, но не уничтожать. Хотя профессионально махать стройными ножками Аня умеет, равно как и ловко лазить по стенам, грациозно извиваться на перекладинах, а при благоприятных погодных условиях еще и летать. Чудо, что за девушка! Прости, Гаррет, наши сердца почти покорены. ■


Прицепленный к охраннику «жучок» отражается на радаре.


В очках Анюта видит в темноте и сквозь стены.


Разработчики делают ставку на эффектную игру света и тени. Stolen уже называют проектом, максимально «выжимающим» все соки PlayStation 2.

GARY GRIGSBY'S WORLD AT WAR

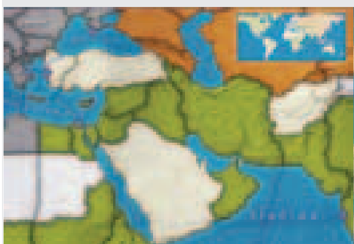
■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** TBS
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Matrix Games ■ **РАЗРАБОТЧИК:** 2BY3 Games
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 5 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** февраль 2005 года

http://www.worldatwaronline.com

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

Право слово, уж и не знаю, с чего начать. За последнее время через наши руки прошло столько игр на тему Второй мировой, что все возможные похвалы и проклятия в их адрес уже высказаны. Тем не менее, печатный станок игровой индустрии не сбавляет оборотов. У войны, 59 лет назад завершившейся в реальности, в виртуальном мире не видно конца и края до сих пор.

Волна классических RTS накатила и схлынула, иссякает поток посвященных Второй мировой тактических стратегий, а в кузнице 2BY3 Games уже обретает формы Gary Grigsby's World At War, стратегия пошаговая. Хвала богам, разработчики догадались несколько освежить обстановку новыми сторонами конфликта. Войска союзников, СССР и Германии уже порядком примелькались, а вот видеть на виртуальных полях сражений армии японцев и китайцев приходится нечасто. Проект 2BY3 Games предоставит такую возможность. Игрок волен встать на сторону любой из пяти сил и изменить ход истории, вступив в боевые действия весной 1940-го, летом 41-ого, весной 42-ого или летом 43-его. Студия делает ставку не только на тактику, но также принимает во внимание глобальное стратегическое планирование. На наши плечи ложится ответственность как за бои, так и за поставку ресурсов и производство юнитов. Последних обещано 15 видов с 14 «прокачиваемыми» параметрами для каждого. Что из всего этого получится, и думать страшно. Остается надеяться... ■



Игра поддерживает режим Play by E-Mail.



Все это может стать вашей Империей... или могилой.



Наличие достоверной карты мира и фотоматериалов, конечно, похвально. Но нам бы еще танков да самолетов трехмерных...

WORLD WAR II TANK COMMANDER

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action/simulation
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Merscom ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Sylum Entertainment
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено ■ **ДАТА ВЫХОДА:** декабрь 2004 года

http://www.merscom.com/wwiitankcommander.htm

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

На фоне релизов хороших и не очень RTS и action-проектов, посвященных многострадальной Второй мировой, анонс танкового симулятора кажется вишневой кляксой на белой сорочке. Вообще-то не так давно аналогичным по жанру проектом нас порадовали соотечественники из Crazy House. Речь идет о «Т-72: Балканы в Огне». Но по сравнению с толпой экшнов и стратегий, танкосимов все равно удручающе мало. Так что возрадуйтесь!

Sylum Entertainment метит в создатели универсальной танковой игры, интересной как простым смертным, так и прожженным фанатам симуляторов. Правда, не совсем ясно, какую выгоду от релиза World War II Tank Commander получат последние, если пресс-релизы пестрят обещаниями «аркадного геймплея с артиллеристским огнем, минами, трассирующими пулями и взрывами». Нам доверят машину M4 Sherman (антикор, защитный окрас, возможность апгрейда оружия) и позволят воевать в составе 4-ой Дивизии генерала Паттона, получившей прозвище «Patton's Best». Впрочем, так ли уж мы хороши, еще придется доказать. 5 уровней и 30 миссий, покрывающие территорию всей Европы, станут ареной для масштабных сражений с участием не только танков, но также пехоты и легкой техники. Жаль, задания заганы в опостылевшие рамки атаки, эскорта, защиты и спасения, ну да не будем спешить с выводами. Хотя, сдается мне, Tank Abrams все равно не превзойти! ■


Обещаны «исключительная детализация и обилие спецэффектов».


Воевать придется в разных погодных условиях.


Аркада аркадой, но боеприпасы все-таки конечны, орудия придется перезаряжать. А вот тезис об апгрейдах вооружения смущает.

STATE OF EMERGENCY 2

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox, PC ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Bam! Entertainment ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Vis Entertainment
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** не объявлена

http://www.bam4fun.com

КОНСТАНТИН ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Оригинальный State of Emergency был воспринят публикой неоднозначно. Определенный драйв в игре присутствовал, она казалась свежей и инновационной, однако и провалы по некоторым аспектам имелись. В первую очередь это касалось режима сюжетного прохождения, были проблемы с управлением, да и количество доступных уровней не могло удовлетворить геймера.

Прошло десять лет. Восстания, о которых рассказывала первая часть, подавлены. Построено полицейское государство, в котором можно прогуливаться по улицам, не опасаясь террориста с бомбой. Однако есть и такие, кто не доволен правительством, хотя и не предпринимают ничего для его свержения. Ваша задача – расшевелить их своими действиями, в первую очередь – убийствами полицейских и порчей их автомобилей. Поддержку со временем начнут оказывать члены молодежных банд (поначалу абсолютно аполитичных). Собрав толпу из трех десятков парней, можно отправиться на крупную разборку с хранителями порядка. Всего на выбор будет предоставлено четыре персонажа, включая и протагониста (если его так можно назвать) из первой части. Модели людей стали гораздо более совершенными – можно разглядеть все подробности татуировок на их телах. Во время игры можно свободно переключаться между героями («лишний» остается на милость AI). Впрочем, самое главное – незабываемый драйв, возможность бегать по улицам, разносся все вокруг и убивая прохожих налево и направо. Развлечения в стиле Grand Theft Auto, увы, востребованы массами. ■


Деструктивные мысли геймера здесь как раз к месту.


Коктейль Молотова – страшное оружие в опытных руках.


Бойтесь толпы – она способна растоптать своего предводителя и смести все на своем пути. Если ее вовремя не расстрелять в упор.

PREDATOR: CONCRETE JUNGLE

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** VU Games ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Eurocom
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** конец 2004 года

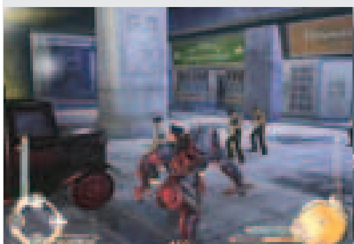
http://www.vivendiuniversal.com

RED CAT
Chaosman@yandex.ru

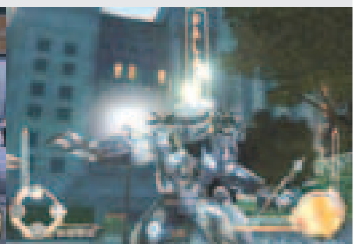
Пока в Голливуде ваяли сказание о противостоянии Чужих и Хищников, создатели видеоигр тоже не сидели сложа руки. Медиа-гигант Vivendi Universal и студия Eurocom готовятся уже этой осенью выпустить проект Predator: Concrete Jungle, в котором нам с вами как раз и предстоит примерить личину знаменитого Хищника.

События Concrete Jungle развиваются в двух отрезках времени. В самом начале подконтрольный игроку Хищник оказывается на Земле в 30-х годах прошлого столетия и умудряется принять участие в разборке нескольких мафиозных кланов. Хотя Арнольда Шварценеггера среди преступников не оказалось, инопланетному коммандос пришлось нелегко – люди его изрядно помяли, да к тому же стащили несколько крайне ценных технологий. После этого Хищник поспешил покинуть «гостеприимную» планету – лишь для того, чтобы вышестоящее начальство приговорило неудачника к столетней ссылке в каком-то опасном мире на окраинах Галактики. Увы, Хищник выжил и, хотя на дворе уже 2030 год, вновь отправился на Землю, чтобы отомстить за свое поражение.

Строго говоря, Predator: Concrete Jungle – довольно стандартный боевик с видом от третьего лица. Ни сетевых режимов, ни каких-либо иных бонусов не предусмотрено. Единственное его отличие от многочисленных конкурентов – Хищник собственной персоной, плюс его разнообразный арсенал вооружения – от копий до наплечных ракетниц. В такой ситуации остается лишь надеяться, что разработчики не ударят в грязь лицом и смогут избежать соблазна одарить нас очередной грошовой поделкой. ■



Полицейские явно смущены внешностью преступника.



Хищник во всей красе... Кому-то скоро не поздоровится.



Знаменитая маскировка Хищника в действии. Теперь противники смогут видеть инопланетного гостя, только если он начнет двигаться.

KING ARTHUR

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox, GameCube ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Konami ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Krome Studios
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 16 ноября 2004 года

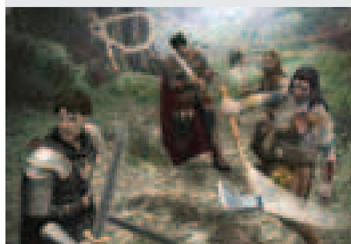
http://www.konami.com/kingarthur

АЛЕКСЕЙ «[K8]» КОЧЕРОВ
k8@animag.ru

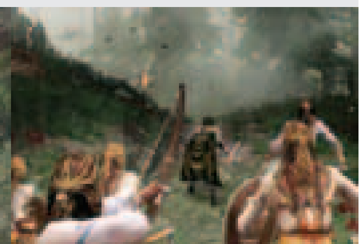
Делать игру по более-менее популярной кинолицензии уже давно в моде у многих команд разработчиков. Не успевает пройти месяц-другой, а в пресс-релизы уже начинают попадать анонсы очередного проекта. King Arthur – не исключение. Под чуткое управление игрока попадут Ланселот, Гиневра, Тристан, Борс и, конечно, сам Артур.

Обещается безостановочное рубилово с использованием разнообразного вооружения, как для ближнего, так и для дальнего боя. В некоторых миссиях персонажи, следуя сюжету фильма, оседлают жеребцов и будут рубить с плеча и пеших, и конных противников. Враги короля, грубо говоря, больше всего похожи на разновидность пушечного мяса. Впрочем, это еще не означает, что AI будет туповат. После пары-тройки отбитых атак, организованных на скорую руку, на игрока пойдут, стройно чеканя шаг, солдаты, прикрывающиеся огромными щитами, разрубить которые довольно проблематично. А пока вы будете заняты этой задачкой, во втором ряду атакующих появятся ребята, которые начнут осыпать маленький отряд тяжелыми арбалетными болтами...

Интересно? Очередная лицензия, попавшая в кузницу игростроя, возможно, станет основой интересной игры, но слишком уж вторичной. Перед глазами тот самый Lord of the Rings: The Return of the King, только во вселенной короля Артура. Увы и ах! Лавры LotR не дают спать спокойно многим, а игроки получат еще один сбитый на скорую руку мрачноватый проект-середнячок, который будет очередным клоном популярной игры. ■



Руби с плеча, Артур, руби! Будущее страны на карте!

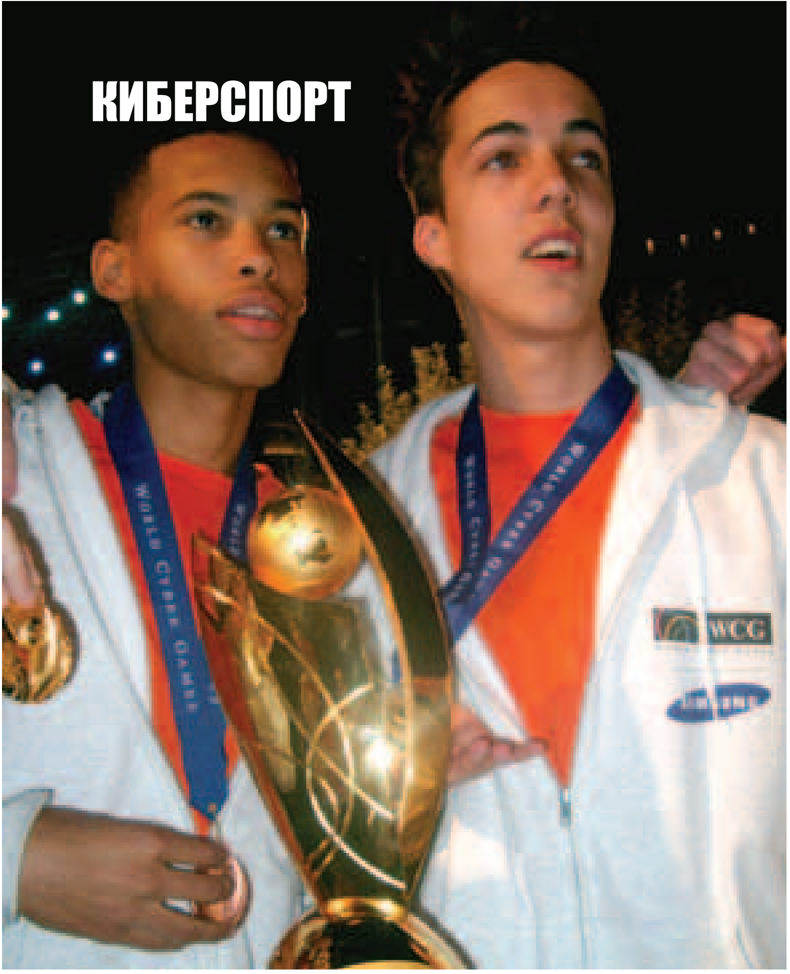


Миниатюрный Фро... то есть, Ланселот. Верно?



Жутковатый монстр-пикт... простите, Гиневра, целится из лука. Почти как Леголас.


ПРОДОЛЖЕНИЕ БЛИСТАТЕЛЬНОЙ RPG «ВЛАСТЬ ЗАКОНА»!
• 6 НОВЫХ УНИКАЛЬНЫХ МИССИЙ.
• НОВЫЕ ВРАГИ - ЛЮДИ, РОБОТЫ И КСЕНОМОРФЫ
• 8 НОВЫХ ВИДОВ ОРУЖИЯ
• НОВЫЕ УНИКАЛЬНЫЕ ИМПЛАНТЫ
• 4 НОВЫХ МУЗЫКАЛЬНЫХ ТРЕКА
ВЛАСТЬ ЗАКОНА
ПОЛИЦЕЙСКИЕ ИСТОРИИ
MIST LAND
© 2004 «MiST land-South» Все права защищены.
© 2004 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены.
www.russobit-m.ru. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,
а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/



WCG 2004 GRAND FINAL:
СИНДРОМ АХИЛЛЕСА

РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО
polosatiy@gameland.ru

С 6 по 10 октября в Сан-Франциско (США) проходил крупнейший на планете чемпионат по компьютерным играм – World Cyber Games 2004 Grand Final. В течение полугода геймеры из 62 стран вели бескомпромиссную борьбу в национальных квалификациях за право представлять свою страну на Большом Финале. На главном турнире года собрались только лучшие киберспортсмены. Естественно, уровень мастерства команд из Индии или, например, Колумбии был заведомо ниже, чем у представителей сильнейших европейских держав, однако когда на кону стояли несколько сотен тысяч долларов, все грани стирались и игроки сражались «до последнего вздоха». Из России за океан отправились 17 бойцов, настоящих мастеров своего дела, которые преодолели множество барьеров на пути к Grand Final. Как выступила отечественная сборная, читайте далее в нашем репортаже.

Принято считать, что история Мировых Кибериигр началась в 2001 году (до этого состоялся чемпионат World Cyber Games Challenge, однако он являлся скорее пробным шагом, чем серьезным мероприятием). В Южную Корею, а именно там проходили все WCG, за исключением нынешних, прибыли участники из 37 стран. Россию представлял CS-клан M19 и тройка бойцов в Quake III Arena – их выступление можно назвать огромным успехом. Питерский дуэлянт LeXeR завоевал серебряную медаль и 10 тысяч долларов в придачу. Двенадцать месяцев спустя в копилку отечественной команды упало уже три награды высшего достоинства. Сборная образца 2002 года заставила говорить о себе весь мир, и та победа навсегда останется в сердцах болельщиков. Однако следующий розыгрыш стал настоящим фиаско для нашей сборной: Россия вовсе осталась без наград в основных номинациях и довольствовалась лишь бронзой в парных состязаниях по StarCraft: Broodwar.

Задолго до WCG 2004 Grand Final делалось все, чтобы провал не повторился. Компания Samsung предоставила игрокам тренировочную базу в центре Москвы, а непосредственно на месте событий каждому члену команды уделялось максимальное внимание. Но с самого начала дела пошли кувырком. Задержка рейса и последовавшее за ней вынужденное опоздание на пересадочный самолет из Сиэтла в Сан-Франциско, отмена разминочной зоны для геймеров. Во время регистрации участников выяснилось, что бронзовый призер России по Unreal Tournament 2004, екатеринбуржец Spank, не допущен к турниру вследствие юного возраста. Оказывается, по калифорнийским законам лицам младше 16 лет в шутер от Epic играть запрещено. Возможно, эта досадная дисквалификация стала роковой для всей сборной. После такого инцидента потерять веру в себя очень просто. Ко всему прочему ниоткуда прилетела весточка об отмене парных состязаний Nations vs. Nations, к которым наши ребята готовились особенно тщательно.

Несмотря на различные неприятности, организация чемпионата в целом была великолепна. Bill Graham Civic auditorium, помещение, где на протяжении четырех дней велись ожесточенные бои, отлично подходило для мероприятия подобного масштаба. Болельщики лицезрели самые яркие матчи на огромных экранах, причем транслируемые битвы сопровождались зажигательными комментариями в прямом эфире. Журналисты, коих съехалась не одна сотня, всегда могли отослать весточку на родину из уютной пресс-зоны. Отдельное спасибо хочется сказать судьям и обслуживающему персоналу: благодаря их стараниям все поединки проходили без задержек и накладок.


Лидер российской сборной Денис Самохин дает своим бойцам последние наставления.


Церемония открытия началась с пламенной речи мэра Сан-Франциско.

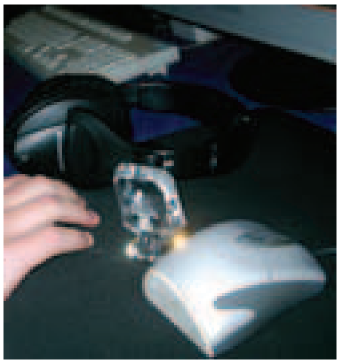


ЭВОЛЮЦИЯ WORLD CYBER GAMES:
WCG 2001: число стран – 37, призовой фонд – $300000, кол-во участников (общее) – 120000;
WCG 2002: число стран – 45, призовой фонд – $300000, кол-во участников – 180000;
WCG 2003: число стран – 55, призовой фонд – $350000, кол-во участников – 600000;
WCG 2004: число стран – 62, призовой фонд – $412000, кол-во участников – 1000000.



Российский флаг выносил Polosatiy, ваш бессменный автор.

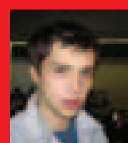
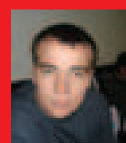
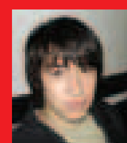
Началось мероприятие с торжественной церемонии, которая по традиции состоялась под открытым небом. В течение двух часов публику развлекали различные танцевальные ансамбли и даже настоящий американский хор. Затем под овации нескольких тысяч присутствующих представители 62-х сборных вынесли на сцену национальные флаги своих стран. Вечер выдался ветреным, и зрелище развевающихся во все стороны полотен действительно впечатляло. Под занавес церемонии неожиданно для всех перед геймерами появился мэр Сан-Франциско, поприветствовавший участников и пожелавший им достойного выступления и честной игры. Затем глава города подошел к специальному древку и поднял уникальный флаг World Cyber Games. На этом открытие было объявлено состоявшимся, и все собравшиеся принялись расходиться по домам. Стоит отметить, что отель, в котором расселились участники, находился довольно близко от места проведения турнира.

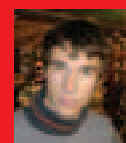


Секрет успеха SK.GitzZz'a кроется в необычной конструкции мыши.

РОССИЮ В НОМИНАЦИИ COUNTER-STRIKE ПРЕДСТАВЛЯЛА КОМАНДА M19:

NooK	MadFan	Rider	KALbI4	Rado
АЛЕКСЕЙ КОЗЛОВСКИЙ	ВИТАЛИЙ ПОЧИТКИН	ВЯЧЕСЛАВ ХАН	АЛЕКСАНДР ГРИБОВ	АНТОН КАПИТАНОВ
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ	САНКТ-ПЕТЕРБУРГ	САНКТ-ПЕТЕРБУРГ	САНКТ-ПЕТЕРБУРГ	ЕКАТЕРИНБУРГ
05/06/83	28/06/81	12/03/83	07/10/84	20/09/83



ВСЕГО КОМАНД-УЧАСТНИЦ – 50. ДОСТИЖЕНИЕ M19: НЕ ВЫШЛА ИЗ ГРУППЫ.

РЕЗУЛЬТАТЫ WCG 2004 GRAND FINAL
ПО UNREAL TOURNAMENT 2004

Если двенадцать месяцев назад российским мастерам Unreal Tournament просто не повезло (вылет из розыгрыша на первой стадии из-за разницы по фрагам), то год нынешний обещал исправить это недоразумение. Однако праздника болельщики не увидели. Spank, которому жеребьевка подарила явных аутсайдеров, так и не притронулся к мышке, будучи не допущенным к участию. Navigator начал весьма резво и уступил только немцу BurnieDeath'у, однако питерец переригрел в решающем поединке за выход в плей-офф, бездарно слив Chip'у из Одессы. Немногим лучше пошли дела у Brazor'a: он без труда расправился со всеми оппонентами в своей группе, однако также споткнулся на ставшем кошмаром для россиян дуэлянте из Германии. К слову, последний не собирался останавливаться на достигнутом и крушил соперников направо и налево вплоть до финала, где был остановлен прошлогодним вице-чемпионом Lauke'ом из Голландии. А вот украинец Chip задачу выполнил на все сто, победив в матче за бронзовую медаль знаменитого GitzZz'a, который в сезонах 2001-2002 становился сильнейшим дуэлянтом World Cyber Games по Unreal Tournament.

ФИНАЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

1 место Lauke **(Голландия)** $25000;
2 место BurnieDeath **(Германия)** $10000;
3 место Chip **(Украина)** $5000.

РЕЗУЛЬТАТЫ WCG 2004 GRAND FINAL
ПО COUNTER-STRIKE

Куда более трагичным выдался турнир по Half-Life: Counter-Strike. Для начала вспомним, что питерский клан выступал не в основном составе – один из ключевых стрелков команды, 400kg, получил отказ в американской визе. На турнире его заменял не игравший несколько месяцев прежний капитан M19, MadFan. Жребий свел в одну группу с россиянами середнячков из EG (Канада) и темную лошадку, турков из Quash. Согласно правилам, в следующий раунд выходила только одна команда и даже единственное поражение снижало до минимума шансы на продолжение борьбы за медали. Первыми соперниками питерцев стали представители заокеанской школы CS, и начало боя не предвещало ничего плохого. После первой половины сражения M19 владела небольшим преимуществом, однако внезапно у одного из игроков EG завис компьютер. После непродолжительного совещания судьи вынесли суровый приговор – переигровка матча с аннуляцией старого результата. Столь обидное решение не могло не сказаться на настроении M19, и вторая битва была проиграна по всем статьям. Призрачная надежда замелькала на горизонте, когда Quash одержала верх над EG. Если россияне побеждали турков, всем трем командам предстояли бы повторные матчи, но фортуна в тот день была на чужой стороне.

ФИНАЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

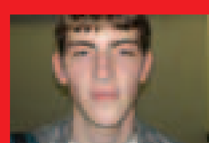
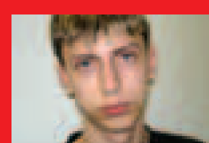
1 место 3D **(США)** $50000;
2 место Titans **(Дания)** $25000;
3 место MaveN **(Южная Корея)** $10000.



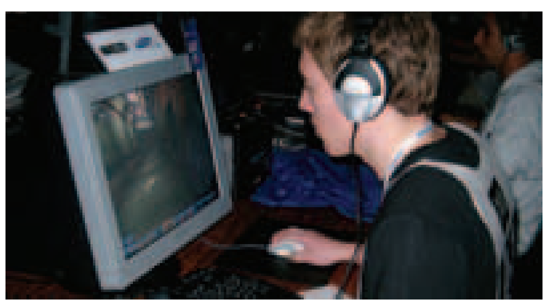
3D сумели не только одолеть легендарную команду SK, но и выиграть весь чемпионат.

РОССИЮ В НОМИНАЦИИ UNREAL TOURNAMENT 2004 ПРЕДСТАВЛЯЛИ 3 ИГРОКА:

FM.Navigator	FM.Brazor	Spank
АЛЕКСАНДР ВОЛОДИН	ФЕДОР ИВАНОВ	ЮРИЙ МИЛЮТИН
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ	САНКТ-ПЕТЕРБУРГ	ЕКАТЕРИНБУРГ
27/03/85	25/07/86	25/03/88


ВСЕГО УЧАСТНИКОВ – 66. ДОСТИЖЕНИЕ: SPANK – НЕ ДОПУЩЕН К УЧАСТИЮ, NAVIGATOR – НЕ ВЫШЕЛ ИЗ ГРУППЫ, BRAZOR – МЕСТО СРЕДИ 16 ЛУЧШИХ.



Lauke разгромил немца Burnie в заключительном поединке Unreal Tournament 2004.

РЕЗУЛЬТАТЫ WCG 2004 GRAND FINAL
ПО WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

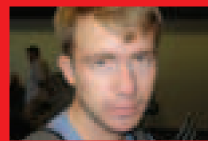
Российские стратеги всегда были одними из сильнейших в Европе – на их счету числится немало титулов, завоеванных на престижных чемпионатах. Однако в условиях жесточайшей конкуренции на World Cyber Games не смогли проявить себя даже звезды с мировыми именами. Первую стадию без поражений миновал только Ranger, а вот у Soul'а в группе находились многоопытные SK.Wizard (США) и SK.Miou (Германия). Проиграв немцу в дебюте, москвич, тем не менее, победил американца, а тот, в свою очередь, одолел обидчика россиянина. В результате дело дошло до переигровки сразу между тремя бойцами – нервы крепче оказались у европейцев. Caravaggio совершил грубую ошибку в дуэли против чеха Buchta, финишировав в своей шестерке лишь вторым, и в стартовом раунде плей-офф был вынужден сразиться с земляком Ranger'ом. Последнему в «отечественном» дерби повезло меньше, и он отправился паковать чемоданы. Caravaggio же продемонстрировал великолепную тактику в 1/16 финала, где ему противостоял король Нежити, SK.MaDFroG. До призовой тройки оставалось совсем чуть-чуть, но желающих примерить медали WCG оказалось слишком много. Голландец Grubby в упорной борьбе одолел российского чемпиона, а впоследствии занял первое место на турнире.

ФИНАЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

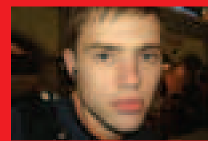
1 место 4K.Grubby **(Голландия)** $25000;
2 место SK.Zacard **(Южная Корея)** $10000;
3 место 4K.ToD **(Франция)** $5000.

РОССИЮ В НОМИНАЦИИ WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE ПРЕДСТАВЛЯЛИ 3 ИГРОКА:

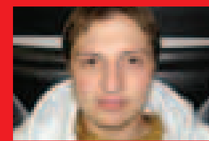
64AMD.Caravaggio
ИГОРЬ ЛЯЛИН
МОСКВА
02/06/85



64AMD.Soul
ИВАН ДЕМИДОВ
МОСКВА
27/06/81



3wD.Ranger
АЛЕКСЕЙ ЧУРКИН
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ
21/01/83



ВСЕГО УЧАСТНИКОВ – 93; ДОСТИЖЕНИЕ: SOUL – НЕ ВЫШЕЛ ИЗ ГРУППЫ, RANGER – МЕСТО В 32 ЛУЧШИХ, CARAVAGGIO – МЕСТО В 8 ЛУЧШИХ.





SK.Wizard (сидит) с напряжением ждет исхода поединка Soul'а против Miou.



Корейские дуэлянты Xell0s и Midas задали жару в StarCraft: Broodwar.

РЕЗУЛЬТАТЫ WCG 2004 GRAND FINAL
ПО STARCRAFT: BROODWAR

Главная надежда отечественных болельщиков, безусловно, возлагалась на соревнования по StarCraft: Broodwar. Начало турнира добавило оптимизма: каждый из россиян занял в своей группе первое место, причем Androide без видимых усилий переиграл канадскую звезду Grrr, а Advokate сумел победить чемпиона южнокорейских отборочных Midas'a. Хотя злые языки поговаривают, что азиат специально уступил москвичу, чтобы до полуфинала не встречаться со своими земляками. Ведь известно, насколько высок уровень «старкрафтеров» в Стране утренней свежести. Неприятности для россиян начались на стадии плей-офф. Ex споткнулся на болгарине Beast'е, а Advokat'у ни единого шанса не оставил кореец Xell0s. Все внимание сборной сконцентрировалось на Androide, у которого была великолепная возможность принести в копилку своей команды первую медаль. Однако в полуфинале он бездарно слил Midas'у, а в поединке за бронзу не совладал с Beast'ом. Итог неутешительный – четвертое место в общем зачете и упущенная награда.

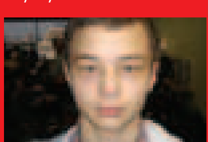
ФИНАЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

1 место Xell0s[yG] **(Южная Корея)** $25000;
2 место Midas[gm] **(Южная Корея)** $10000;
3 место 3wD.Beast **(Болгария)** $5000.

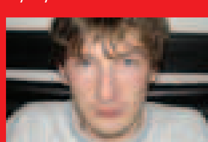


РОССИЮ В НОМИНАЦИИ STARCRAFT: BROODWAR ПРЕДСТАВЛЯЛИ 3 ИГРОКА:

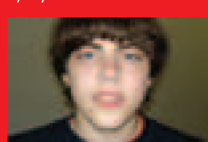
3D.Androide
АНДРЕЙ КУХИАНИДЗЕ
МОСКВА
07/04/86



Advokate.S2
ДМИТРИЙ ДЕМИЧЕВ
МОСКВА
04/08/84



RiF.Ex
ВАХТАНГ ЗАКИЕВ
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ
01/06/86



ВСЕГО УЧАСТНИКОВ – 93; ДОСТИЖЕНИЕ: SOUL – НЕ ВЫШЕЛ ИЗ ГРУППЫ, RANGER – МЕСТО В 32 ЛУЧШИХ, CARAVAGGIO – МЕСТО В 8 ЛУЧШИХ.

СТАТИСТИКА ПО ЗАВОЕВАННЫМ МЕДАЛЯМ:

1 МЕСТО	**ГОЛЛАНДИЯ** (3 ЗОЛОТА, 1 БРОНЗА);
2 МЕСТО	**ЮЖНАЯ КОРЕЯ** (2 ЗОЛОТА, 3 СЕРЕБРА, 1 БРОНЗА);
3 МЕСТО	**США** (2 ЗОЛОТА, 1 БРОНЗА);
4 МЕСТО	**ГЕРМАНИЯ** (1 ЗОЛОТО, 1 СЕРЕБРО, 1 БРОНЗА);
5 МЕСТО	**БРАЗИЛИЯ** (1 СЕРЕБРО, 1 БРОНЗА);
6-8 МЕСТА	**АВСТРИЯ, КАНАДА, ДАНИЯ** (1 СЕРЕБРО);
9-12 МЕСТА	**БОЛГАРИЯ, ФРАНЦИЯ, УКРАИНА** (1 БРОНЗА).

РЕЗУЛЬТАТЫ WCG 2004 GRAND FINAL ПО FIFA SOCCER 2004

Своими впечатлениями делится непосредственный участник событий, M19*Wer:

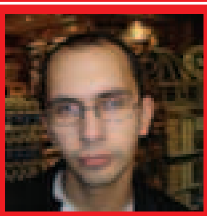
«Я третий год принимаю участие в национальных отборочных WCG, но в финальную часть турнира попал впервые. Очень рад, что представлял Россию на столь престижном чемпионате. США, конечно, хорошее место для его проведения, однако не всем игрокам удалось попасть в Америку из-за проблем с визами. Еще один минус – утомительный тринадцатичасовой перелет и проблемная пересадка на другой рейс. Организация соревнований была на достойном уровне: отличный игровой центр с быстрыми компьютерами, прекрасная гостиница для участников. А вот результат сборной лично для меня стал большим разочарованием, и даже выход в полуфинал Androide'a не подсластил пилюлю. Огорчили дуэлянты в Unreal Tournament 2004, Turboletik, M19 и мой коллега Alex. Свое выступление считаю средним, поставлю себе четверку с минусом. Все-таки это был самый важный турнир в моей жизни, и место в восьмерке сильнейших – вполне хороший показатель. До четвертьфинала я добрался без особых трудностей, но затем всухую проиграл Smeyer'у из Германии (со счетом 1:6 и 4:6), хотя если бы судья лучше следил за происходящим, то еще до начала плей-офф дисквалифицировал бы немца, и мне не пришлось бы с ним играть. Дело в том, что Smeyer и его земляк Brodo на групповой стадии внедрили в игру скрипты, которые значительно влияли на геймплей. Об этом узнал румын Giga, разговаривающий на немецком языке. Разразился скандал, однако единственным последовавшим наказанием от главного судьи стала переигровка всех матчей в группе Smeyer'a, хотя все участники и остальные судьи проголосовали за изгнание читера с турнира».

ФИНАЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

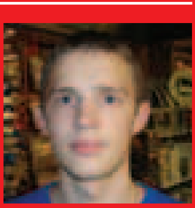
1 место	Volcano **(Южная Корея)** $25000;
2 место	g3x.Carrico **(Бразилия)** $10000;
3 место	aL.Smeyer **(Германия)** $5000.

РОССИЮ В НОМИНАЦИИ FIFA SOCCER 2004 ПРЕДСТАВЛЯЛИ 2 ИГРОКА:

M19*Alex
ВИКТОР ГУСЕВ
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ
28/05/83



M19*Wer
ПАВЕЛ ЗАНИН
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ
17/10/85



ВСЕГО УЧАСТНИКОВ – 50; ДОСТИЖЕНИЕ: ALEX И WER – МЕСТО В 8 ЛУЧШИХ.

РЕЗУЛЬТАТЫ WCG 2004 GRAND FINAL ПО NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Как проявит себя единственный российский представитель в компании лучших гонщиков мира, предсказать не мог никто. По словам самого игрока, он часто опережал европейских фаворитов в тренировочных заездах в Интернете. Однако официальные соревнования с крупными денежными призами – совсем другое дело, а для 21-летнего москвича World Cyber Games стали первым серьезным испытанием. Как это часто бывает, для выхода в плей-офф Turboletik'y не хватило совсем чуть-чуть. Сказалось отсутствие опыта. По причине излишнего волнения российский чемпион сначала не сумел одолеть болгарина Cassius'a, а в поединке с Savage'ом из Чехии вообще не был похож на себя. После четырех пройденных кругов Turbo оторвался на 20 секунд, что является огромным преимуществом для мастеров такого класса. Однако на двух последних отрезках трассы досадное столкновение лидера с довольно безобидным разделителем полос позволило ехавшему на протяжении всей дуэли вторым чеху не только обогнать соперника, но и финишировать первым. Это поражение закрыло столичному гонщику дорогу в плей-офф, и даже победы над двумя оставшимися участниками группы не поправили дела.



7 октября в рамках WCG состоялась конференция разработчиков, где мне удалось познакомиться с Биллом Роппером.

ФИНАЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

1 место	[pG]Silver **(Германия)** $20000;
2 место	LordOfGround **(Южная Корея)** $10000;
3 место	Andinhovsen **(Бразилия)** $5000.



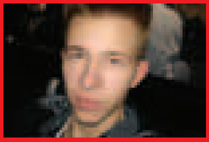
В глазах Turboletik'а непередаваемая грусть – минуту назад его досадно обогнал чех.



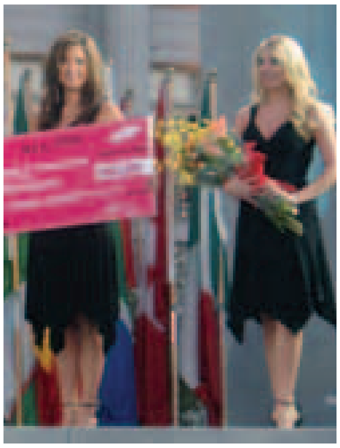
Финал по FIFA Soccer 2004 транслировался на сцене.

РОССИЮ В НОМИНАЦИИ NEED FOR SPEED UNDERGROUND ПРЕДСТАВЛЯЛ 1 ИГРОК:

Turboletik
АЛЕКСАНДР НОВОПАШИН
МОСКВА
11/06/83



ВСЕГО УЧАСТНИКОВ – 39; ДОСТИЖЕНИЕ: TURBOLETIK – НЕ ВЫШЕЛ ИЗ ГРУППЫ.



Денежные чеки, по традиции, вручали девушки-красавицы.

КОЛИЧЕСТВО ЗАРАБОТАННЫХ УЧАСТНИКАМИ ДЕНЕГ (ПО СТРАНАМ):

1 МЕСТО	ЮЖНАЯ КОРЕЯ	$90000;
2 МЕСТО	ГОЛЛАНДИЯ	$75000;
3 МЕСТО	США	$75000;
4 МЕСТО	ГЕРМАНИЯ	$35000;
5 МЕСТО	БРАЗИЛИЯ	$15000;
6-8 МЕСТА	АВСТРИЯ, КАНАДА, ДАНИЯ	ПО $10000;
9-12 МЕСТА	БОЛГАРИЯ, ФРАНЦИЯ, УКРАИНА	ПО $5000.

GRAND FINAL В ЦИФРАХ:

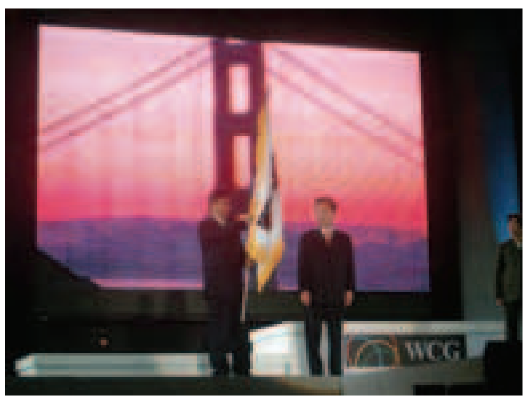
КОЛИЧЕСТВО СТРАН-УЧАСТНИЦ	62
ОБЩИЙ ПРИЗОВОЙ ФОНД, ВКЛЮЧАЯ НАЦИОНАЛЬНЫЕ ОТБОРОЧНЫЕ	$2500000
ПРИЗОВОЙ ФОНД GRAND FINAL	$412000
ОБЩЕЕ ЧИСЛО УЧАСТНИКОВ ВО ВСЕХ СТРАНАХ	1 МИЛЛИОН
ЧИСЛО УЧАСТНИКОВ НА GRAND FINAL	615
ОЖИДАЕМОЕ КОЛИЧЕСТВО ЗРИТЕЛЕЙ ВО ВСЕХ СТРАНАХ	2.5 МИЛЛИОНА
ОЖИДАЕМОЕ КОЛИЧЕСТВО ЗРИТЕЛЕЙ НА GRAND FINAL	20-30 ТЫСЯЧ
НАИБОЛЬШАЯ ДЕЛЕГАЦИЯ СПОРТСМЕНОВ	ЮЖНАЯ КОРЕЯ (25 ИГРОКОВ)
НАИМЕНЬШАЯ ДЕЛЕГАЦИЯ	БЕЛЬГИЯ, ЛЮКСЕМБУРГ, ЭСТОНИЯ (ПО 1 ИГРОКУ), ОБЪЕДИНЕННЫЕ АРАБСКИЕ ЭМИРАТЫ (1 КОМАНДА)
САМЫЙ МОЛОДОЙ УЧАСТНИК	КАМИЛО ЛАЛА (1992 Г.Р., FIFA SOCCER 2004)
СТАРЕЙШИЙ УЧАСТНИК	ХОРИ АКИШИРО (1968 Г.Р., PANGAYA)
МАКСИМАЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО МАТЧЕЙ У ОДНОГО ИГРОКА	10
ЧИСЛО КОМПЬЮТЕРОВ НА ТУРНИРЕ	512
САМЫЙ МОЛОДОЙ ЧЕМПИОН	АРТУР ВАНКАН (ГОЛЛАНДИЯ, 1988 Г.Р., PROJECT GOTHAM RACING 2)
СТАРЕЙШИЙ ЧЕМПИОН	3D-MOTO (США, 1982 Г.Р., COUNTER-STRIKE)
ФАКТ	ЧЕМПИОНЫ В НОМИНАЦИЯХ FIFA SOCCER 2004 И COUNTER-STRIKE ИМЕЮТ ОДИНАКОВЫЕ ПСЕВДОНИМЫ – VOLCANO



Церемонию награждения вживую увидели несколько тысяч человек.



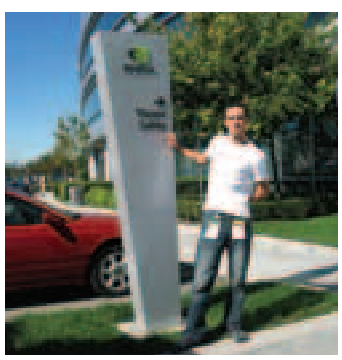
Радости голландцев не было предела.



Мэр Сан-Франциско торжественно вручил знамя WCG главе Сингапура.

WCG NVIDIA ПРЕСС-ТУР

Как и в 2003 году, администрация World Cyber Games организовала для журналистов занимательный обзорный тур, и на этот раз объектом внимания стала компания nVidia, которая базируется в городе Сан-Хосе. Представителей прессы, среди которых оказался и автор «Страны Игр», привезли на огромную территорию, где среди живописных окрестностей расположилась штаб-квартира известного производителя графических карт. Перед тружениками пера выступили самые яркие личности nVidia, рассказавшие о планах команды на ближайшие годы. Напоследок нам довелось побывать в помещении, где день и ночь безостановочно работают огромные сверхмощные сервера, общая стоимость которых превышает несколько миллионов долларов.



РЕЗУЛЬТАТЫ WCG 2004 GRAND FINAL ПО HALO И PGR 2

В рамках WCG 2004 Grand Final прошло два чемпионата по консольным Xbox-дисциплинам. За призовой фонд в $70000 сражались профессионалы Halo и Project Gotham Racing 2. Так как в России квалификация в этих номинациях не проводилась, мы не будем останавливаться на них подробно. Сообщаем лишь финальные результаты, которые, кстати, серьезно повлияли на расстановку мест в итоговом командном зачете.

ФИНАЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПО HALO:

1 место Zyos **(США)** $20000;
2 место Junior **(Канада)** $10000;
3 место Walshy **(США)** $5000.

ФИНАЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПО PROJECT GOTHAM RACING 2:

1 место KingTuur **(Голландия)** $20000;
2 место Sackl **(Австрия)** $10000;
3 место Prooff **(Голландия)** $5000.

ВМЕСТО ЭПИЛОГА

Уже сейчас можно предположить, что организация WCG 2005 Russian Preliminary будет построена по другим принципам. Последние два года показали, что чрезмерное баловство финалистов деньгами (не секрет, что призы на российских отборочных несоизмеримо больше, чем в других странах, где часто единственной наградой чемпиону служит путевка на Grand Final) ослабляет мотивацию борьбы до последнего в финальной стадии турнира. Впрочем, нынешние результаты провальными назвать не поворачивается язык. Большинство игроков вышли в плей-офф и пробились в восьмерку сильнейших в мире киберспортсменов, что является отличным результатом. Однако для завоевания медалей, которыми были насыщены 2001 и 2002 года, придется еще работать и работать. ■

СЛОВО КОМАНДЫ

СИСТЕМА ОЦЕНОК 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 – Отстой всех времен. Хуже, чем что угодно. Обычно потенциальный автор, загрузив главное меню «Мальвина vs Буратино: первая кровь с голубыми волосами», тут же кончает жизнь самоубийством, поэтому рецензий на такие проекты в «СИ» еще не появлялось.

1.0- 1.5 – Две текстуры на все. Движок, стыренный у Wolfenstein 3D. Отсутствие сюжета. Или, что еще хуже, его присутствие. Иногда наличествует неслабый концепт, понятный исключительно разработчику и его престарелой бабушке.

2.0- 2.5 – Парой текстур больше, чем в предыдущем пункте. В просветах между полигонами проглядывает робкая надежда, которая умирает последней. Первым все-таки умирает геймер. От скуки.

3.0- 3.5 – Иногда это вполне потянуло бы и на пятерочку, не будь оно разочаровывающим чадом знаменитых предшественников. Прекрасная идея, загубленная идиотской реализацией. Великолепная реализация, воплощающая идиотскую идею.

4.0- 4.5 – Фаст-фуд среди деликатесов. Кетчуп среди изысканных соусов. Не будем ханжами: если очень хочется кушать, то гамбургеры с колой вкусны почти так же, как молочный поросенок, фаршированный куропатками и виноградом.

5.0- 5.5 – Почти «что надо». Крепкие середняки, гордые своим заслуженным званием. Если нечем занять выходные (и при отсутствии игр с более высоким рангом) – самый что ни на есть правильный выбор. Очень неплохая оценка.

6.0- 6.5 – На подходе тяжелая артиллерия, шумные промоакции, обильные обещания и заграничные командировки. Порой рука по инерции хочет вывести на балл-другой побольше, ан нет. Всем взяла, да не дотянула.

7.0- 7.5 – Абсолютное большинство всех заметных проектов, выходящих за год, удостаиваются именно этих отметок. Добротное освоение традиций, новые идеи и суггестивный геймплей – что еще надо, чтобы достойно встретить отрочество?

8.0- 8.5 – Эх... Маловато будет! Такие игрушки днем с огнем поискать. Гром среди ясного неба. Мы не ждали, а оно взяло и свалилось. Шок и трепет!

9.0- 9.5 – Раз в пятилетку. Нет, в эпоху. Высоко-высоко в небе. Сияет и плавно парит. В горних чертогах на огненном троне. С припадающими святыми. Новая серия Warcraft.

10.0 – Трансцендентальное единство апперцепции, которое, как известно, есть единство функции, а не субстанции, сливающееся в экстазе с божественным абсолютом! Купить. Поставить. Увидеть. Умереть. Дальше на земле делать нечего. Жизнь прожита не зря.

«СИ» РЕКОМЕНДУЕТ

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с артефактом.

«Прямая речь»

Денис Самохин



Должность: Специалист отдела маркетинга, менеджер WCG по России, странам СНГ и Балтии

Компания: Samsung Electronics

Сейчас играет в: Warcraft III: The Frozen Throne

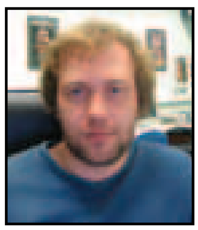
Хобби: Сейчас это бильярд

Вот и завершился WCG 2004 Grand Final, и самое время подвести итоги. Нельзя не признать факт откровенно плохого выступления сборной России в Сан-Франциско. Почему опять такой провал? Одной отговоркой здесь не отделаться – налицо совокупность причин под общим названием «Киберспорт в России». Любое начинание, что бы то ни было, уже после рождения может развиваться по ложному пути. Проблема заключается в положении кибеспорта в обществе! Вот уже почти год мы пытаемся поверить в то, что компьютерный спорт в России – явление профессиональное, но на деле это не так. Любое движение, стремящееся попасть под понятие «pro», должно иметь под собой реальную базу. В России же существуют один-два крупных инвестора, которым своими силами эту базу создать довольно тяжело. Профессионализм игрока, помимо желания и способностей, должен быть подкреплен еще и материально. Из года в год, компания Samsung Electronics, где я работаю, ищет партнеров по проекту WCG, и очень редко эти поиски являются успешными. Большинство функционеров, которым это могло бы показаться интересным, не стремятся к сотрудничеству, мотивируя отказ то отсутствием средств, то наличием своего уникального чемпионата. Безусловно, Samsung является Генеральным спонсором турнира, и многие компании не хотят быть на вторых ролях. Но ведь WCG уже давно не корпоративный турнир, а мероприятие, собирающее под своей крышей свыше 60 стран! Почему за рубежом существуют десятки компаний, участвующих в проекте и получающих при этом необходимый пиар? Я говорю не только о поддержке турнира, но и о поддержке сборной страны, которую мы представляем! Я очень надеюсь, что 2005 год станет более продуктивным и компании, спонсирующие Grand Final, обратят внимание и на национальный финал! Samsung Electronics со своей стороны постарается, чтобы в будущем российская сборная порадовала болельщиков красивой игрой и высокими результатами! Лично я сделаю все возможное, чтобы это произошло! Так уж сложилось, что я попал в киберспорт с самого его зарождения, и хочется верить, что российский киберспорт пробудится из спячки и станет явлением, заслуживающим уважения и подражания во всем мире.

Цитата: Вот уже почти год мы пытаемся поверить в то, что компьютерный спорт в России – явление профессиональное, но на деле это не так.

М.Разумкин

RAZUM@GAMELAND.RU



СТАТУС: Спорщик №1

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В: Metroid: Zero Mission

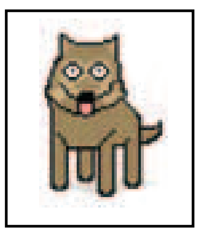
Крутой у нас с Аликом получился спор: «вид от первого лица» (FP) против «вида от третьего» (TP). За чем будущее? Наш артдир TP на дух не переваривает, а меня он абсолютно не напрягает. Я вообще считаю, что это дело вкуса: главное, чтобы вид на происходящее не мешал геймплею. Сделали же из Metroid FPS... но выйдет ли подобное, например, с PoP?

ФРАЗА НОМЕРА

Ashley Riot (Vagrant Story)

А.Купер

VALKORN@GAMELAND.RU



СТАТУС: Фигурант

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В: Erix на телефоне

Вяло выбираю новый мобильник. Предложение удручает, а цены чудовищны – особенно после недели, что мы провели в Японии. Версия аппарата от Sony Ericsson, уже год как продающегося там за 20000 иен ($180), тут появилась относительно недавно... по цене в $1000. Из приятного: наконец-то заполучил Final Fantasy XI для PC. Подробности последуют, будьте уверены.

ВНИМАНИЕ!

Друзья, осень – не только начало нового учебного года и первые заморозки, но и открытие сезона подписки. Вероятно, многих из вас по разным причинам пугает это слово: кто-то не доверяет, кто-то боится «сложности» процедуры, кто-то попросту о ней ничего не знает. А это ни много ни мало, – потерянные возможности.

Мы решили изменить ситуацию. Уже довольно давно мы организовали собственную, так называемую «редакционную», подписку, которая гораздо выгоднее покупки журналов в розницу и намного пунктуальнее почтовой. Кроме того, у нас действуют пакетные скидки. Естественно, такие обещания вызывают массу вопросов, и теперь у вас появилась возможность получить на них ответ. Любой желающий совершенно бесплатно может позвонить по телефону 8 (800) 200-3-999 и узнать о подписке все, что его интересует. Вам помогут подобрать наиболее выгодный и удобный для вас вариант, примут заявку на подписку.

Единственное уточнение – по этому телефону вы получите только информацию, касающуюся подписки на журналы нашего издательства. По другим вопросам, пожалуйста, обращайтесь по номерам, указанным на страницах журналов.

GAMEPOST

СТРАНА ИГР БЛАГОДАРИТ МАГАЗИН E-SHOP.RU ЗА ПРЕДОСТАВЛЕННЫЕ ИГРЫ

ИГРА НОМЕРА

Rome: Total War

стр. 76







Уже сейчас можно сказать, что осень 2004 года – время возрождения стратегий. Отрадно, что проект Rome: Total War, давно записанный в потенциальные хиты, оправдал все возлагавшиеся на него надежды. Да здравствует новый король жанра!

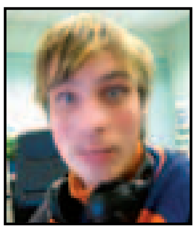
- **ГРАФИКА:** Графику RTW лучше всего характеризует тот факт, что движок игры используется для воссоздания масштабных битв в исторических передачах на ТВ.
- **ГЕЙМПЛЕЙ:** Сочетание тактического и стратегического режимов, идеальный микс TBS и RTS.
- **ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ:** Апогей серии Total War. Возможно, лучшая стратегия этого года.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе nVidia и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce FX, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

Алик «Jmurik» Вайнер

ALIK@GAMELAND.RU

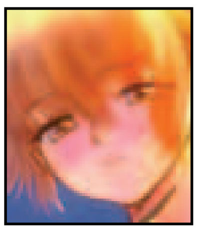


- **СТАТУС:** Спорщик №2
- **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Слова

Только что понял, что все MMORPG эксплуатируют вид от третьего лица. Кошмар. Никогда не мог понять, что в этом виде такого хорошего, всегда бесило, когда кто-нибудь ездил в NFS «не из кабины», а глядя на машинку сверху. Что это за гонщики такие? Может это сделано для тех, кто от первого лица выступать побаивается?

Константин «Wren» Говорун

WREN@GAMELAND.RU

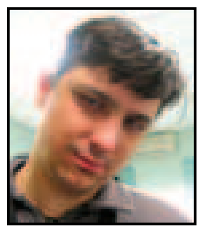


- **СТАТУС:** Wondergirl
- **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Shadow Hearts: Covenant

На днях начнется очередной наш масштабный турнир по видеоиграм. Его организация занимает немало времени, даже самому потренироваться некогда. А ведь хочется еще в недалеком будущем на буржуйский чемп съездить, на других посмотреть да себя показать… Но сначала надо номер «СИ» сдать. Да еще над спецвыпуском подумать…

Алексей «Chikitos» Ларичкин

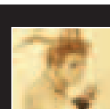
CHIKITOS@GAMELAND.RU

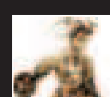


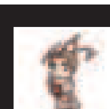
- **СТАТУС:** Пессимист
- **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Massive Assault Network

Футбольная сборная снова слила, на сей раз с разгромным счетом. Зенит откатился на третье место. Алик и Врен всухую обыгрывают в SC2. Суровый главвред, взбодрившийся после поездки в Токио, терроризирует всю редакцию. На улице дождь. Абсолютно нерабочее настроение… Пойду я на болото, наемся жабонят.

REINFORCEMENTS? I AM REINFORCEMENTS!







Анатолий Норенко

SPOILER@GAMELAND.RU

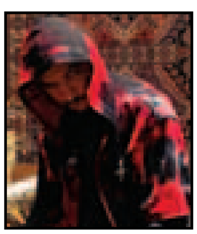


- **СТАТУС:** Старый друг
- **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Final Fantasy X-2

Для того чтобы на 100% исследовать Спиру в Final Fantasy X, мне потребовалось 225 часов: прокачать по-максимуму героев, выполнить все сайдквесты, завалить темных эонов и финального секретного босса. С Final Fantasy X-2 дела обстоят сложнее. 125 часов и чуть более 60% достижений. Откуда у меня раньше находилось столько времени?

Юрий Воронов

VORON@GAMELAND.RU



- **СТАТУС:** монтажник
- **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Burnout 3: Takedown

Четыре часа ночи. Сижу монтирую второй ролик по TGS. А ведь мог бы играть в Burnout 3, пить пиво и есть чипсы… И зачем мне все это надо? На полке лежат Myst 4, WRC 4, FIFA 2005, Tiger Woods 2005. Когда во все это играть, неясно. Ладно, пойду дальше мучить ролик. Может, после сдачи номера найдется время погонять в Burnout.

Роман Тарасенко

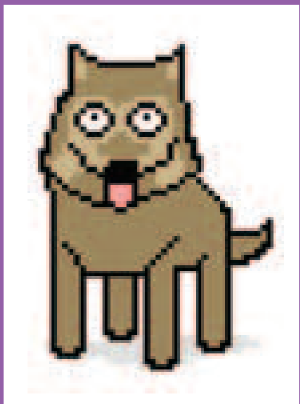
POLOSATIY@GAMELAND.RU



- **СТАТУС:** Поэт
- **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Resident Evil

Когда я был маленьким, писал стихи. За последние месяцы в моей жизни произошло множество разноцветных событий, и чтобы перенести их достойно, пришлось прибегнуть к давно забытому занятию. Надеюсь, однажды мои творения выльются в тоненькую задушевную книжечку. Большой тираж не обещаю, но вам экземпляр точно достанется.

ИНОПЛАНЕТНЫЙ ГОСТЬ



Валерий «А.Купер» Корнеев

valkorn@gameland.ru

Огромный минус Tokyo Game Show по сравнению с американской E3 в том, что два дня токийская выставка открыта для нескончаемых орд цивилов, материализующихся в Макухари в количествах, превышающих все мыслимые пределы. Первый день, когда доступ на шоу есть только у журналистов, уходит на то, чтобы собрать все пресс-киты (причем тебе, как лицу гайдзинской национальности, норовят всучить десять принтерных листочков мелкого текста вместо смачного диска с хайрезным артом, предназначенного для азиатских журналистов, – спасает в этом случае только врожденная советская наглость), побывать на максимальном количестве конференций, залиться кофеиносодержащими жидкостями, засесть в номере и попытаться рассортировать диски, записи и фотографии. А на второй день приходит страшный абунай под названием «ВЕСЬ БОЛЬШОЙ ТОКИО, ВКЛЮЧАЯ ЙОКОГАМУ, ОРГАНИЗОВАННО ЛОМАНУЛСЯ СМОТРЕТЬ ИГРУШКИ».

Когда ты с утра, будучи уже слегка придавленным в метро и электричке, входишь в зал, – прямо в ту же самую секунду хочется выйти восвояси и больше никогда не возвращаться. Но долг обязывает сделать шаг вперед, оставив всякую надежду вновь увидеть небо над головой. Картина открывается выдающаяся. Если на E3 перед демо-юнитом с игрой колышутся пять-шесть гигантских американских коллег по перу, то здесь ты вынужден вписываться в хвосты очередей вроде той, что пятнадцать лет назад опоясывала первый московский «Макдональдс». Только японцы заботятся о порядке и пунктуальности: специальные служащие выстраивают народ при помощи громкоговорителей, обвязывают толпу шнурками (чтобы не мешать тем, кто безуспешно пытается просочиться мимо) и расставляют таблички «отсюда стоять два часа», «отсюда стоять час», ну и так далее.

Будь ты хоть трижды гайдзин, обвешанный красными и зелеными пресс-бэджами как новогодняя елка, – изволь стоять с рядовыми Ямадами и Танаками, выкопавшими по случаю мероприятия всех родственников до пятого колена включительно, и не возникать. Причем отмечен вот какой феномен: вавилонское столпотворение и дичайший ажиотаж часто царят вокруг игр, уже лежащих в любом приличном магазине города. Здесь, очевидно, срабатывает установка на халяву: каждому из геркулесов, героически отстоявших двухчасовую очередь и сыгравших пару минут в ритейловую Sakura Taisen V Episode 0, вручается эксклюзивная побрякушка для кэйтая, – разумеется, выпущенная сверхограниченным тиражом в миллион экземпляров исключительно к дате проведения Tokyo Game Show.

Кэйтай – это вообще отдельная песня. Мы, в принципе, и раньше знали, что в Японии мобильный есть у каждого, включая грудных младенцев, глубоких стариков и домашних животных, но тут всплыл другой факт. Где бы ни светилась твоя россиянская физиономия – в метро ли, в конвейерной сушильне, на улице, в очереди на игровой выставке – японцы вокруг сразу же принимаются усиленно читать почту с экранов своих космически крутых мобильников. Вскоре выяснилось: они только делают вид, что спам фильтруют. На самом-то деле люди с постными лицами невинных почточитателей тебя усиленно ФОТОГРАФИРУЮТ! Причем – все! Поголовно. Стар и млад. За индифферентными минами скрывается любопытство сродни тому, что мы испытываем в зоопарке перед клеткой не то с шимпанзе, не то с диким хищником. Со временем делегация «СИ» осмелела и стала в ответ щелкать затвором большой-пребольшой камеры. Дескать, вы нас так – ну а мы вас вот так!

И еще о фотоохоте. На TGS вокруг косплееров, как бы между делом, вьется туча рекрутеров из агентств, поставляющих моделей для съемок в порножурналах и фильмах для взрослых. Сидят две девочки лет семнадцати в веселых костюмчиках, к ним подкатывает потный старый мужичина с громадной профессиональной фотокамерой, долго с ними разговаривает, вытирает ладонью испарину на лбу, показывает мятый журнал с голыми тетками, обменивается визитками. Девочки ведут себя спокойно, коротко отвечают на вопросы, сами что-то переспрашивают. Вскоре мужик отчаливает, настает твоя очередь, ты включаешь камеру и показываешь, что хотел бы, чтобы девочки встали ближе друг к другу. Обе КРАСНЕЮТ ДО КОРНЕЙ КРАШЕНЫХ ВОЛОС, глупо хихикают, водят туфельками по асфальту, переглядываются, отводят глаза, не переставая хихикать кое-как пристраиваются друг к дружке и, как только ты сделал абсолютно безобидный снимок, ошпаренно отшатываются в разные стороны, громко обсуждая позорный акт, которому заморский пришелец подверг их при всем честном народе.

Одним словом – не соскучишься.

Кстати, когда десять миллионов леммингов растекаются от главного входа Makuhari Messe в очереди к стендам, некий процент пробившихся внутрь комплекса проявляет неожиданный пофигизм, решительно отвергая стадный инстинкт, на котором, как известно, зиждется японское общество. Эти люди вообще забивают на игры, воспринимая происходящее просто как лишнюю возможность отметиться, потусоваться, отдохнуть. Чего волноваться-то, все равно ведь посмотреть ничего не успеешь, только в очередях ноги отдавишь... А половина игр и так уже в магазинах. В воскресенье утром мы видели парня, который лежал и спал себе у стеночки. Типа, доехал человек до выставки, квест выполнен. ■

Урок японского языка:

абунай – опасность
гайдзин – иностранец
кэйтай – мобильный телефон

Жаргон корреспондентов «СИ»:

конвейерная сушильня – ресторан японской кухни, где блюда (суши в тарелочках) нужно снимать с движущейся ленты конвейера, опоясывающей столы по периметру.

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

GIGABYTE · mp3-плееры MPIO · (game)land · Verbatim www.verbatim.ru · Cafemax сеть интернет-центров

ДЕНЬ ЧИТАТЕЛЯ

ЖУРНАЛОВ «СТРАНА ИГР», «PC ИГРЫ», «ПУТЕВОДИТЕЛЬ: PC ИГРЫ», COMPUTER GAMING WORLD RE

27 НОЯБРЯ

12.00



Этот день ждут читатели!
Этот день ждут редакторы!

Этот день ждут ВСЕ, кто любит игры, наши журналы, кто хочет выиграть уйму призов и просто пообщаться. День читателя!
Место встречи прежнее – Интернет-центры Cafemax (два – в Москве, один – в Питере).
Время - **27 ноября 12.00.**

Что вас ждет на сей раз?

- Чемпионат по Counter Strike. Призовой фонд – $2000 (не денежный)
- Турнир Thrustmaster по NFS Underground
- Розыгрыш призов среди участников (модные flash mp-3 плееры от MPIO, красочные коврики от компании Verbatim, футболки с логотипами журналов, подписки и многое другое). Чае- и кофепитие в душевной обстановке
- Неограниченный доступ к телам редакционного состава журналов
- Много общения, веселья и удовольствия!



GIGABYTE

Вырезав купон и придя с ним в любой из центров Cafemax (адреса ниже) с 1 по 26 ноября 2004 года, можно получить бесплатное приглашение на «День читателя»! Спешите – количество мест ограничено!

mp3-плееры MPIO

ФИО____________________________ Возраст________

Адрес____________________________ Mail____________________

Verbatim www.verbatim.ru

АДРЕСА ЦЕНТРОВ

В Москве:

ул. Пятницкая д.25, стр. 1 (м. Новокузнецкая, Третьяковская)
ул. Академика Хохлова, д. 3, на территории МГУ (м. Университет)

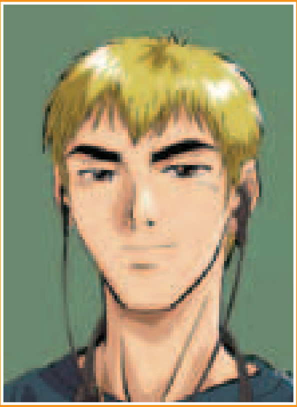
В Санкт-Петербурге:

Невский проспект, д. 90/92 (м. Маяковская)

Cafemax сеть интернет-центров

ПРАЗДНИК, КОТОРЫЙ НЕЛЬЗЯ ПРОПУСТИТЬ!

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА



Константин «Wren» Говорун

wren@gameland.ru

Советское образование было лучшим в мире. Это не лозунг квасного патриота и не призыв отменить введение ЕГЭ, а лишь констатация факта. За последние годы изменилось не только качество обучения, но и отношение к нему – стало более потребительским. Доводы в духе «какая разница, пропущена ли запятая или нет – и так все понятно» родились даже не вчера, однако дополнения к ним вроде «и так смогу деньги заработать» следует считать новейшим изобретением.

ЛИКВИДАЦИЯ БЕЗГРАМОТНОСТИ

Игровая журналистика, равно как и любая другая область «сочинительства», отвергает людей, исповедующих «пофигистический» подход к грамотности. Но речь идет не только о пропущенных запятых – пример с «казнить, нельзя помиловать» очень легко вдолбить в голову начинающему графоману. Даже художественное качество текста легко подправить – если имеется хороший литературный редактор. Однако в издании, не только и не столько развлекающем, сколько информирующем читателя, не должно присутствовать ошибок фактических. Для игровой журналистики это не «неправильные» оценки играм, по своей сути субъективные. Речь идет о параметрах игры, определяемых однозначно, о грамотно составленной и применяемой терминологии, соответствующей той, что используется в официальных сообщениях издателей. Читателю нужно предоставить знакомую, понятную и стабильную систему координат, в которой он легко сможет ориентироваться. И не допускать фактических ошибок – ведь, натолкнувшись на такую однажды, он потеряет доверие к изданию и будет вынужден перепроверять всю интересующую его информацию.

О каких же таких страшных вещах я говорю? Конечно, если не поставить пробел и заглавную «S» в «Playstation2», то все и так прекрасно поймут, о чем идет речь. Другое дело, что человек, впервые заинтересовавшийся консолью и написавший в строке поиска Google вот такой искаженный термин, найдет куда меньше полезных ссылок, чем мог бы. Когда я пишу эту статью, радиостанция передает рекламу акции, в рамках которой будет разыграна сотня «PlayStation». Конечно, все понимают, что речь идет о второй модели, однако это слишком напоминает байку об агентах Саддама Хуссейна, отправленных в США закупать PS2 (их начинку предполагалось использовать для управления баллистическими ракетами), а по незнанию потративших все деньги на партию PS one. Подобная неряшливость в написании очень часто проходит незамеченной, но иногда встречаются и клинические случаи - когда путают компании Technos и Tecmo и, основываясь на их идентичности, стоят все дальнейшие рассуждения. Ошибки касаются не только написания названий – иногда слухи (четырехлетней давности!) о планируемой покупке Microsoft компании Sega чудесным образом трансформируются в сознании обозревателя в информацию о свершившемся событии. Из чего, разумеется, делаются далеко идущие выводы о влиянии Билла Гейтса на текущие проекты Sega.

Некоторые ошибки безобидны сами по себе, однако могут служить детектором слабых знаний обозревателя об индустрии. Типичный пример – написание «X-Box» через дефис. Это означает, что человек не следил за новостями игрового мира в период подготовки запуска консоли от Microsoft и не знает, что таково было ее первоначальное название. Напомню, что компания была вынуждена сменить его на «Xbox», причиной назывался конфликт с X-Box Technologies. То же самое касается и Ubisoft. В сети до сих пор встречается старый вариант написания названия компании – «Ubi Soft» – но хороший специалист должен знать, что его следует переправлять на не так давно обновленный вариант. Опять же, забывчивость в данном случае не сильно мешает читателю, но можно ли гарантировать, что она же не распространяется на другую, более серьезную информацию?

Перейдем к самому спорному с точки зрения «пофигистов» пункту – правильному написанию японских имен. Привыкшим к «Шигерю», «Шинджи» и «Сузуки» трудно понять, почему мы пишем «Сигэру», «Синдзи» и «Судзуки». Особенно это касается тех, кто считает себя большим поклонником Японии. Такому человеку зачастую кажется, что «его вариант правильнее». Но истина гораздо проще – он не придумывает собственную, «правильную» систему, а просто транслитерирует записанные латиницей Shigeru, Shinj» и Suzuki согласно правилам английского языка – ведь так гораздо удобнее – а свою лень объясняет особым мнением. В результате его ошибки касаются не только условно спорных слогов shi и ji, но и абсолютно однозначных zu, ru и ge. В игровых статьях подобные ошибки сигнализируют о том, что автор слишком увлекался прямым переводом информации из англоязычных источников, не задумываясь о правильности полученного текста. Уточню только, что слова, вошедшие в русский язык неправильно, уже не требуют корректуры – в первую очередь это касается «суши» и «тамагочи».

И напоследок немного о допустимых разночтениях. Российские обозреватели, пишущие только о компьютерных играх, давно уже придумали термин «аркада», к коему относятся все простенькие поделки для детей. В системе координат их изданий он определен точно. Однако все это имеет очень мало отношения к «нашим» аркадам - игровым автоматам и портированным с них на консоли проектам. Бывают случаи, когда неизвестно, как именно следует писать то или иное название приставки и жанра – «PS one» или «PSone», «SEGA» или «Sega», «Soul Calibur» или «Soulcalibur». Каждое издание раз и навсегда принимает один вариант и затем следует ему. Такие коллизии часто возникают из-за того, что работники издательств сами используют разное написание. Бывают и региональные особенности – при переезде из США в Европу игры теряют или получают порядковые номера и подзаголовки. Хороший журналист должен отслеживать подобные вещи и демонстрировать в статьях свои знания. А тех, кто говорит что-то вроде «пофиг, и так деньги заработать смогу», следует отправлять излагать свои мысли в чатах. Раз уж отношение к образованию стало потребительским, то и бороться с безграмотностью надо рыночными методами. ■

Домашнее чтение:

http://anime.dvdspecial.ru/Japan/transcription.shtml
Волшебный скрипт, правильно транслитерирующий японские имена, записанные латиницей.

http://www.gamefaqs.com
Здесь можно выяснить официальные названия одной и той же игры в разных регионах.

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

EGO DEPO

www.depo.ru/ego

ATI

www.ati.com

КОНКУРС продолжается!





Персональный компьютер DEPO Ego
Работает как часы

Главный приз!*

Персональный компьютер DEPO Ego:
- MiniTower
- процессор Intel Pentium® 4 (3,0 GHz)
- **топовая видео-карта серии ATI Radeon X 800**
- беспроводная клавиатура и мышь Microsoft
- CD-RW/DVD Combo

*призом является системный блок без монитора

Журнал «Страна Игр» совместно с компанией DEPO Computers, одним из крупнейших разработчиков и производителей компьютерных систем в России, продолжают проведение конкурса под кодовым названием «Где подвох?».

Повторяем условия конкурса: вам предлагается указать, какие из нижеследующих утверждений правдивы, а какие не соответствуют действительности. Итак, внимание!

1. BIOS – это базовая система ввода–вывода, содержащая информацию о системе, о подключениях и управлении устройствами, такими, как клавиатура, жесткий диск и так далее.

2. В Doom 2 не поддерживается управление с помощью мышки.

3. Наличия на компьютере DVD-Rom'a достаточно, чтобы запускать на ПК игры для PlayStation 2.

4. Компьютер может работать без звуковой карты.

5. Half-Life (первый) можно запускать без 3D-ускорителя.

6. В Far Cry не поддерживается разрешение экрана более чем 1024х768 пикселей.

7. Джойстик можно использовать только в авиасимуляторах.

Тройка победителей будет выбрана случайным образом из числа приславших правильные ответы.
Главным призом является ПК DEPO Ego.
Кроме того, в качестве еще двух призов выступают комплекты «беспроводная клавиатура и мышь от Microsoft®».
И, наконец, еще 20 человек из числа приславших правильные ответы получат фирменную футболку, а также бейсболку от DEPO Computers (за исключением победителей). Как видите, призов немало, вопросы несложные, а потому шансы выиграть награду очень высоки.

Для участия в конкурсе необходимо выслать письмо на **contest@gameland.ru**, не забыв указать в теме «Конкурс DEPO Computers».
Напротив порядкового номера каждого из утверждений должна стоять пометка «правильно - неправильно». Например, «6 – правильно».
Ответы принимаются до конца ноября этого года.

DEPO

АЛЕКСЕЙ «CHIKITOS» ЛАРИЧКИН (CHIKITOS@GAMELAND.RU)

НОЧНОЙ ДОЗОР: NIVAL ВЫХОДИТ ИЗ СУМРАКА



Максим Вахрушев уверен, что российский киноблокбастер получит достойное игровое воплощение.

Компания Nival Interactive не так давно объявила о работе над тактико-ролевой игрой по мотивам фильма и книги «Ночной дозор». Событие, согласитесь, неординарное. А потому мы оперативно связались с представителями «Нивала», дабы узнать самые свежие, эксклюзивные подробности. Нашим собеседником был руководитель проекта – *Максим Вахрушев*. Внимайте!

«СИ»: Игра должна выйти одновременно с премьерой фильма – весной 2005-го. Успеете ли? Давно ли началась разработка проекта?

М.В.: Успеем. Над новым проектом трудится команда, занимавшаяся разработкой «Проклятых Земель», «Операции Silent Storm» и «Часовых». У нее богатый опыт в сфере создания ролевых тактических игр, поэтому такие сжатые сроки нас не пугают.

«СИ»: Тяжело работать по кинолицензии? Все-таки раньше компания Nival была эдаким свободным художником, а тут наверняка приходится сталкиваться с жесткими требованиями правообладателей.

М.В.: Идея создания проекта по «Ночному дозору» нам понравилась сразу. Во-первых, в «Нивале» немало фанатов книги и фильма, и мы хорошо представляем, как эту вселенную перенести в игру. Во-вторых, с правообладателями у нас очень тесные отношения, благо Сергей Лукьяненко сам является фанатом стратегий и RPG. Делать игру по кинолицензии нелегко, но работа в радость.

«СИ»: Как я понимаю, сюжет игры тесно переплетается с историей грядущего «Ночного дозора 2». А будут ли в вашем проекте отражены события первой части?

М.В.: Действительно сюжет игры пересекается с историей «Ночного дозора 2». Вы сможете встречаться с ключевыми героями фильма и книг и даже иногда проводить с ними совместные операции. События первой части мы будем затрагивать лишь в случаях, когда это необходимо для создания целостности игрового мира и понимания общей картины происходящего.

«СИ»: Кто трудится над сценарием? Есть ли какая-то помощь со стороны Лукьяненко и людей, работавших над фильмом?

М.В.: За сюжет отвечают опытные сценаристы и дизайнеры, хорошо разбирающиеся в тонкостях и перипетиях мира «Ночного дозора». Непосредственную помощь им оказывают и Сергей Лукьяненко, и Тимур Бекмамбетов. На каждом этапе мы, естественно, согласовываем с ними все сценарные изменения и нововведения.

«СИ»: Движок, унаследованный от Silent Storm, наводит на мысль, что нас ожидают миссии. Я не ошибаюсь? Как в связи с этим будет развиваться сюжет? Предполагается ли древо заданий или нам придется последовательно выполнять миссии?

М.В.: Точно, структура проекта помиссионная. На данном этапе разработки мы собираемся остановиться на древовидной схеме, аналогичной той, что была реализована в «Операции Silent Storm: Часовые». Этот вариант больше завязан на сюжет, так сказать, story-driven, но в нем есть и присущая всем RPG свобода маневра.

«СИ»: А как насчет разрушаемости объектов в результате удара особо мощной молнии? Все особенности знаменитого движка на месте?

М.В.: На месте! Более того, они получат дальнейшее развитие. Удар молнии? Без проблем. Особо мощные артефакты и заклинания (например, файербол) будут легко сносить препятствия и причинять значительный урон. Обладая огромной силой и магическими способностями, Иные смогут одним ударом отбросить противника на несколько метров и пробить им кирпичную стену или вдребезги разбить, скажем, киоск с мороженым. Не забудем и про спецэффекты заклинаний, аур, Сумрака...

«СИ»: Внушает! Но давайте поговорим о жанре. Почему ролевая, в общем-то, понятно: мир, события кинокартины и книги явно «указывают» на этот жанр. А вот что в игре будет из тактических элементов? Бои пошаговые или в реальном режиме времени?

М.В.: Тактических приемов и элементов у нас припасено немало. Один только Сумрак чего стоит. Входя в него, Иные будут терять жизнь, но в то же время у них будут усиливаться магические способности: (*скороговоркой*) они смогут проходить сквозь закрытые двери, двигаться на порядок быстрее обычных людей, видеть ауры своих противников, по ним определять их класс и принадлежность к силам Света и Тьмы, проникать в штаб противника и внезапно нападать из Сумрака. Разные типы заклинаний позволяют обездвиживать, отвлекать или даже уничтожать оппонентов, а также исцелять раны и усиливать свои физические способности и защиту, противостоять воздействию сумрака, маскироваться и превращаться, например, в тигра или медведя. Сами бои будут протекать в пошаговом режиме.

«СИ»: Всеми ли ключевыми персонажами фильма и книги нам дадут «порулить» в игре? Да и вообще, будем ли управлять одним персонажем или сразу командой?

М.В.: Нет, Гесером «рулить» не дадим – начальник все-таки, а вот остальными светлыми магами – пожалуйста. По ходу игры Тигренок, Ольга и даже Антон будут помогать нам в важных миссиях. Управлять можно как одиночным дозорным, так и целой командой (до шести человек).

«СИ»: Насколько масштабна ролевая система? Сколько характеристик у персонажей, много ли они знают магических заклинаний? Как герои будут развиваться?

М.В.: Ролевая система будет удобной и интуитивно понятной, но, тем не менее, глубокой и масштабируемой. В наличии как основные характеристики, вроде интеллекта и ловкости, так и параметры, определяющие магическую силу, уровень персонажей, их сопротивляемость воздействию Сумрака и различным типам заклинаний. Вначале игроку доступны три класса персонажей – Перевертыш, Маг и Чародей. У каждого из них есть стандартный набор умений, но, в силу своей специализации, они применяют спеллы с различной степенью эффективности. Так, например, Маг кастует файерболы с большей скоростью и меньшими затратами энергии, чем Перевертыш. Мастерство владения заклинанием или умением зависит от частоты использования.

«СИ»: По всем вашим последним проектам вы работали с «1С». Издавать «Ночной дозор» будет «Новый диск». С чем связано такое решение? Будете ли дальше продолжать сотрудничество с «1С»?

М.В.: Обладателем лицензии является компания «Новый Диск», поэтому логично, что мы работаем с ними, но это совсем не означает, что мы уходим от «1С». На западном рынке Nival сотрудничает сразу с несколькими издателями, такими как Ubisoft, CDV, DreamCatcher, JoWood и другими. И там это вполне естественное явление, свидетельствующее о зрелости рынка. Чем Россия хуже?

«СИ»: И последний вопрос: демка планируется?

М.В.: Да, мы собираемся выпустить демо-версию за месяц-полтора до релиза игры. Так что у поклонников «Ночного дозора» и ролевых тактических проектов обязательно будет возможность сделать свой первый шаг в Сумрак еще до выхода фильма. Да будет Свет свидетелем моих слов! ■

Официальный сайт компании Nival Interactive – http://www.nival.com/ru



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
ПЕРЛ ХАРБОР
ОТ ПЕРЛ-ХАРБОРА ДО ЯПОНИИ
© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.
1С ФИРМА «1С»
MADDOX GAMES
НОВАЯ ИГРА ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ "ИЛ 2-ШТУРМОВИК"

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** strategy ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С» ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Activision ■ **РАЗРАБОТЧИК:** The Creative Assembly ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 6 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 1 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

http://www.totalwar.com

ROME: TOTAL WAR

VENI, VIDI, VICI

ИЛЬЯ «GM» ВАЙНЕР
iv@gameland.ru

«Этот день наконец настал! Рим! Там стоит армия лживого сената. Они думают, что смогут укрыться за своими стенами… Что ж, пусть поразмыслят еще раз. А теперь… Убейте их всех!» Мы тоже долго ждали этого дня.

Томимые ожиданием и подкармливаемые громкими обещаниями, фанаты представляли себе великую игру – квинтэссенцию жанра, стратегию всех времен и народов и, вообще, лучшее изобретение человечества после мороженого и жвачки. Сегодня мы можем точно сказать, что Rome: Total War (RTW) не был воздушным замком, нарисованным воображением поклонников серии.

OMNE NIMIUM NOCE

(*Все излишнее вредит*)

Естественно, на игру возлагались огромные надежды. Одни хотели продуманной экономики, другие – небывалого реализма, а третьи – и того и другого. Activision же, как обычно, грезила миллионами проданных копий. А для этого нужно было, сохранив все лучшее, сделать RTW максимально понятной и не отпугнуть рядового геймера запутанными системами.

Простота и доступность – вот первый девиз разработчиков. Начав игру, вы сразу же попадете под чуткое руководство прелестной римской патрицианки. Она прочтет вам краткий курс «императороведения», научит управляться с армией и возводить города. Словом, разобраться будет нетрудно и новичку. Даже закончив с тренировками, эта дама не покинет нас и будет обрушивать на нашу голову тонны ценных советов в ответ на каждое движение мышки. Если подсказки перестали казаться полезными, а помощница растеряла свою обворожительность, значит, настало время покорять мир!

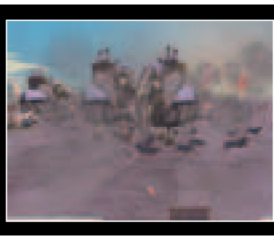
Нас ждет всего одна кампания, хотя и в двух видах. Первый – укороченный – отлично подойдет для разминки. Захват 15 провинций или уничтожение 2 наций – не самая трудная задача. А вот второй вариант заставит попотеть. Ведь это два с половиной века истории Рима (270 – 0 гг. до н.э.) и обширный театр военных действий, простирающийся от туманных земель бриттов до песков Сахары в одном направлении и от Атлантики до государства Сирийского – в другом.

С населявшими эти территории народностями дела обстоят еще лучше. Нас ждут 22 нации, и мы сможем встать на сторону 11 из них. Фанатичные бритты будут сеять хаос, отрицая любую дипломатию, а селевкидские катафракты, словно таран, сметать врагов, пока не встретят на своем пути непобедимые римские легионы. Именно за последние нам и предстоит играть: в начале доступны лишь три ничем не

ПСИХИЧЕСКАЯ АТАКА

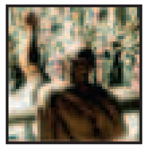
РИМСКИЙ ЗООПАРК

Боевые слоны – грозное оружие и лучшее средство против непобедимых римских легионов. Они топчут преторианские когорты, кавалерию, и даже копейщикам вряд ли удастся выстоять против них. Ответом римлян стали… свиньи. Их обливают маслом и, выпустив на поле боя, поджигают. Слоны от этого зрелища впадают в панику и начинают давить собственные войска. А для психической атаки на пехоту римляне любят использовать собак.



ВЕРДИКТ

ЭПОХАЛЬНО



9.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Великолепная графика, масштабные сражения, высокая интерактивность и неповторимая атмосфера эпохи.

МИНУСЫ

Упрощенная экономика, наличие всего лишь одной кампании.

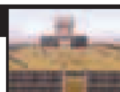
Апогей серии Total War и, быть может, лучшая стратегия этого года.



Абсолютная неразбериха – обыденная ситуация.

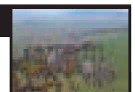
ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ

Medieval: Total War

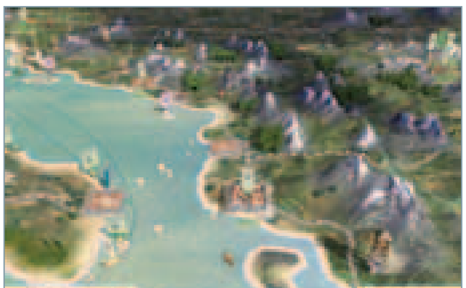


ЛУЧШЕ, ЧЕМ

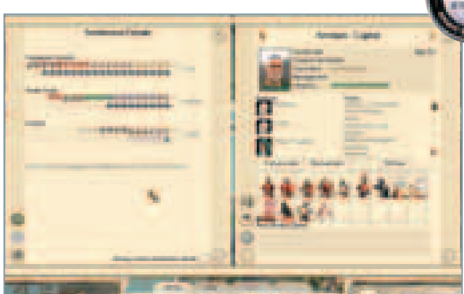
Shogun: Total War



БЕЗУСЛОВНЫЙ ПРОГРЕСС В РАЗВИТИИ СЕРИИ TOTAL WAR.



Количество повозок и кораблей наглядно отражает состояние торговли.



В левом меню можно изучить бухгалтерию города, и попытаться увеличить доход.



Язык не повернется назвать это всего лишь картой… Зеленая область показывает, куда может дойти выбранная армия за один ход, а вымпел над фигурками – количество солдат в отряде (максимум – 800).

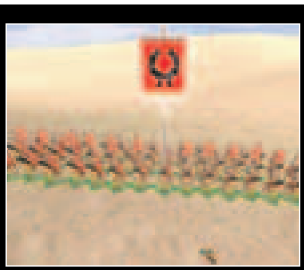
ПОЧТИ НЕЧЕСТНО

При отсутствии катапульт или баллист (а иногда и от них толку мало) невозможно взять крупный город без нескольких осадных машин. Да ведь и их еще нужно дотащить до крепостной стены под градом огненных стрел. Так что если спешите, смело поручите сражение компьютеру. Наличие хоть какой-нибудь машины для него становится залогом проникновения в город, и схватка просчитывается уже исходя из этого. Я смог взять Рим с единственным тараном! Только ни в коем случае не доверяйте AI боевых слонов. Он рвется использовать их как стенобитное орудие и обрекает на верную смерть. Слоны-то все-таки не деревянные…

ТОТАЛЬНАЯ ВОЙНА!

МУЛЬТИПЛЕЕР

Многопользовательский режим буквально заново открывает нам игру. Конечно, там недоступна глобальная стратегическая карта, но битва с реальным человеком – ни с чем не сравнимое удовольствие. Что уж говорить об игре вшестером – почти 5000 человек на карте! А для обделенных локальной сетью и Интернетом имеется режим исторических сражений той эпохи и возможность разыграть свою собственную баталию, что позволяет поднатореть в уничтожении некоторых врагов…



отличающиеся фракции Рима. Остальные нации будут появляться в качестве награды за военные подвиги. Да-да, уничтожив, скажем, Египетское царство, мы сможем начать все заново, но уже в роли фараона. А так как захватить всю карту за одну кампанию практически невозможно, придется проходить ее не один раз.

DIVIDE ET IMPERA

(*Разделяй и властвуй*)

Ну а пока придется взвалить на свои плечи судьбу могущественной римской фамилии, дабы за 250 лет привести ее к мировому господству. И тут нам не дадут растеряться. Сенат беспрестанно будет направлять нас, раздавая задания и тем самым, кстати, здорово ограничивая свободу воли. Ведь если выполнять их в срок, нас будут вознаграждать новыми юнитами, солидными суммами, а главное – местами в Сенате. Любая фамилия, как и положено, состоит из членов семьи, служащих под нашим началом в качестве генералов и губернаторов. Назначение их на важные посты поднимет наш авторитет в глазах народа, что со временем позволит восстать против Сената, захватить Рим и стать, наконец, императором. Я, впрочем, честно служил Империи, ничего дурного не помышлял и вообще олицетворял собой образцового гражданина... Пока в один прекрасный день не получил ответственное задание Сената. Они, мол, посовещались и на полном серьезе решили, что для блага и процветания Рима мне лучше самому отправиться в мир иной и не тратить их драгоценное время...

Игра теперь полностью трехмерна, и даже карта мира щеголяет настоящим рельефом, редкими погодными эффектами и сменой времен года. Один ход отныне – лишь полгода, и это накладывает свой отпечаток на геймплей. Зима сменяется летом, и в северных районах погода может предрешить исход боя. Карта, кстати, не только радует глаз, но и заметно облегчает игру: теперь сразу видно, где отряд сможет пройти, а где придется искать очередной перевал.

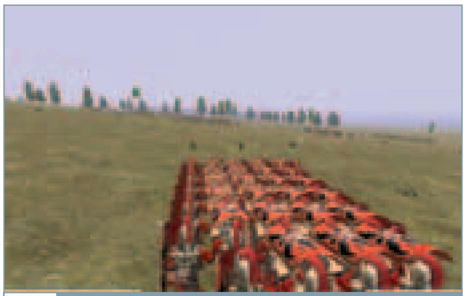
Но главным украшением карты должны стать не красивые пейзажи, а ваши цветущие города. Ведь заниматься экономикой теперь стало гораздо проще, потому что ей, собственно, можно вообще не уделять внимания. Управление любой провинцией можно передать компьютеру, лишь обозначив курс развития (например, культурный или военный). Тогда все здания будут строиться автоматически, налоговая ставка всегда будет оптимальной, а нам останется лишь набирать новые войска. Впрочем, AI может заниматься и ратными делами, доверив нам только ответственное дело нажатия кнопки «End Turn». Хотя, думаю, вряд ли такой вариант вас устроит... Править, так править!

SALUS POPULI SUPREMA LEX

(*Благо народа - высший закон*)

А для чего вообще нужны города? Правильно, чтобы создавать армии и потом отправляться в гости к соседям. Чем больше поселение, тем больше новых зданий откроется для постройки, которые «снабдят» нас лучшими войсками. Поэтому один из главных экономических показателей – темп роста населения. Держать его на нужном уровне довольно легко: достаточно не забывать строить и совершенствовать

ОБШИРНЫЙ ТЕАТР ВОЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ, ПРОСТИРАЮЩИЙСЯ ОТ ТУМАННЫХ ЗЕМЕЛЬ БРИТТОВ ДО ПЕСКОВ САХАРЫ В ОДНОМ НАПРАВЛЕНИИ И ОТ АТЛАНТИКИ ДО ГОСУДАРСТВА СИРИЙСКОГО – В ДРУГОМ.



Когорта преторианцев в формации «черепахи» может запросто сойти за танк.



При взгляде на летающих римлян сразу вспоминаются фильмы про Астерикса и Обеликса.

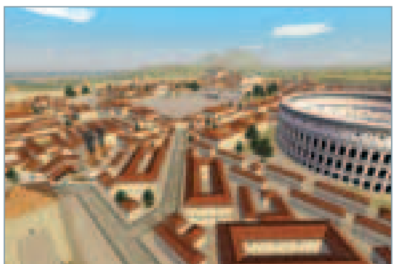


Прорваться в город – это еще полдела, ведь большинство отрядов поджидало нас на центральной площади. Главное не забыть скорректировать огонь катапульт, чтобы не получилось, как на картинке.

http://www.totalwar.com

ТРЕХМЕРНАЯ ТАКТИКА

Обретение игрой полного 3D возвело в квадрат ценность горных перевалов и мостов. Теперь можно защищать целые регионы, грамотно расставив в ключевых местах армии. К тому же сражения у мостов иначе как халявой и не назовешь. Враги, управляемые AI, обязательно попрут в атаку по узкому мостику и будут вставать в очередь на тот свет, пока не сообразят, что к чему, и не сделают ноги. Не стоит также недооценивать блокаду портов – при нападении на сильно развитый город это может многое вам дать. Сначала в городе упадет доход, затем, как следствие, поднимутся налоги и тогда, если повезет, там могут начаться беспорядки.



Не стоит скорби / Ни жен, ни друзей / Жизнь гладиатора / Колизей

фермы. Куда сложнее поддерживать в городах порядок. Любимое занятие мирных (до поры до времени) жителей в RTW – бунтовать, а самое ненавистное – платить налоги. Держать граждан в узде можно двумя способами. Один из них гуманный, а другой – простой. Снижение налогов и развитие культуры сделает жителей городов счастливыми и даже начнет воспитывать в них патриотические чувства, а высокий уровень правопорядка и солидный гарнизон вынудит их хорошо себя вести. Лучше, конечно, сочетать оба метода, чтобы не получить очередное восстание, выведя из населенного пункта войска.

AMAT VICTORIA CURAM

(*Победа любит старание*)

Естественно, для войны требуются деньги. Золото здесь, в основном, – политический инструмент, а не ключ к решению любых проблем. Конечно, для постройки зданий и набора юнитов необходимы определенные затраты. Но они настолько низки, что тут имеет значение скорее наличие денег, а не их количество. Любые войска требуют содержания, я уже не говорю о дорогостоящих военных походах, поэтому важно держать руку на пульсе и просто соблюдать положительный баланс. Впрочем, лишних денег не бывает, и они очень пригодятся нашим агентам: дипломатам и шпионам. Расходуются финансы на разведку, подкуп вражеских солдат и заключение выгодных соглашений с другими народами.

AUT VINCERE, AUT MORI

(*Победа или смерть*)

Когда дипломатия становится бессильной, в ход идут легионы. Про боевую часть RTW можно бы было написать отдельный обзор, и она этого стоит! Горящие снаряды катапульт озаряют небо адскими вспышками, лучники поливают врага невидимыми в темноте стрелами, разъяренный от боли слон мечется по полю, разбрасывая собственные войска, словно кегли, а кавалерийский клин превращается в кровавую кашу, налетев на притаившихся в лесу гоплитов... Десятки уникальных видов войск, тысячи юнитов на экране! Панорамные виды потрясают своей реалистичностью, а при уверенности в своих силах можно поиграть с камерой, буквально заглядывая в глаза солдатам.

Рельеф тактической карты точно отражается на стратегическом экране, а уничтоженные при осаде здания приходится отстраивать заново. Вообще, осада – ключевое понятие во всей игре. Какая бы ни была армия у нас или у нашего противника, любое поселение можно отрезать от окружающего мира. Есть, конечно, вариант напасть сразу, но зачем зря рисковать бойцами. К тому же, взяв город в кольцо, вы сможете отстроить десяток осадных машин, начиная с тарана и заканчивая башнями. Правда, всегда есть опасность, что враг успеет привести подкрепление, и тогда вы сами окажетесь в окружении. Вот где тактика! Атакуя крепость, необходимо прорваться за пределы стен, захватить центральную площадь и удержаться там три минуты. При желании можно просто уничтожить армию противника, но на таких огромных картах отряды порой минутами бегают друг за другом.

На честные бои лучшие не рассчитывать, ведь баланс в игре относителен. Нет, почти все фракции имеют свои уникальные отряды и особенности, но соблюдение исторической достоверности накладывает свой отпечаток. Вряд ли хоть кто-то мог сравниться в то время с мощью Римской империи, и это утверждение распространяется на игру. Различных видов войск у римлян вдвое больше, нежели у других народов, а один легионер стоит трех варваров. Впрочем, игра за слабые нации – наиболее интересная часть RTW, а тактика, как известно, способна компенсировать любые недостатки.

Пусть разработчики во многом упростили игру. Пусть она не блещет революционными новшествами, не считая, конечно, потрясающей графики. Но вот уже который вечер подряд я запускаю игру, чтобы вновь осадить Рим, снова услышать топот селевкидской кавалерии, свист тетивы египетских лучников, опять увидеть, как тысячи легионеров сойдутся по моему приказу в кровавой битве, застилая поле боя телами... Познайте настоящую войну и почувствуйте себя настоящим полководцем. ■

ФАНАТИЧНЫЕ БРИТТЫ БУДУТ СЕЯТЬ ХАОС, ОТРИЦАЯ ЛЮБУЮ ДИПЛОМАТИЮ, А СЕЛЕВКИДСКИЕ КАТАФРАКТЫ, СЛОВНО ТАРАН, СМЕТАТЬ ВРАГОВ.



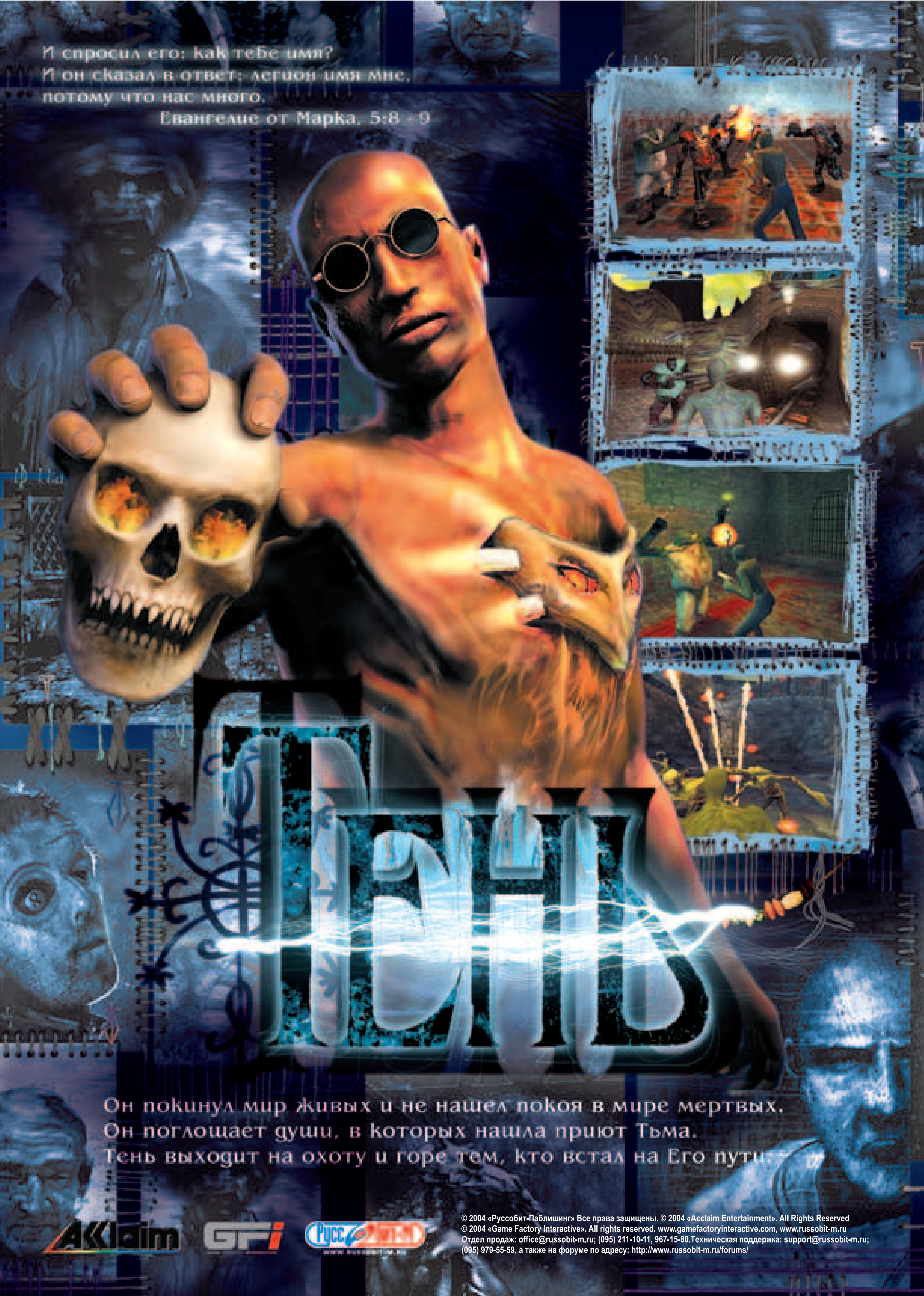
Количество юнитов было сокращено, но бесполезные крестьяне почему-то остались.



Катафракты приехали сюда из Африки, но их кольчуга с успехом заменяет маскхалат.



Вспомните об уровне детализации и оцените масштаб. Осадные башни – самое эффективное средство при захвате городов, если только вам не противостоят катапульты. Уж больно они хорошо горят.



И спросил его: как тебе имя?
И он сказал в ответ: легион имя мне,
потому что нас много.
Евангелие от Марка, 5:8 - 9
Тень
Он покинул мир живых и не нашел покоя в мире мертвых.
Он поглощает души, в которых нашла приют Тьма.
Тень выходит на охоту и горе тем, кто встал на Его пути.
© 2004 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены. © 2004 «Acclaim Entertainment». All Rights Reserved
© 2004 «Game Factory Interactive». All rights reserved. www.gamefactoryinteractive.com, www.russobit-m.ru
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.Техническая поддержка: support@russobit-m.ru;
(095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox, PC ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Eidos Interactive
■ РАЗРАБОТЧИК: Guerilla ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P4 1,4 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D–ускоритель (64 Мбайт)

http://www.shellshockgame.com

SHELLSHOCK: NAM '67

АПОПЛЕКСИС СЕГОДНЯ

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Сначала недооцененная Vietcong от Illusion Softworks, затем тухленькая Line of Sight от Atari, потом Battlefield: Vietnam от EA – похоже, за волной шутеров о Второй мировой на нас накатывается цунами из игр «вьетнамской» тематики. Чуть ли не каждый уважающий себя западный издатель сажает команду моделлеров чертить вертолеты Huey, назначает разработчикам обязательные просмотры «Апокалипсиса» пополам с консультациями у ветеранов и вообще всячески стремится показать, что держит нос по ветру.

Есть одно правило и два способа, которыми обычно руководствуются желающие сделать игру по мотивам войны Соединенных Штатов Америки и Демократической Республики Вьетнам. Правило простое и никем до сих пор не оспоренное: в игре по мотивам войны США и ДРВ геймеру дозволяется действовать исключительно на стороне США. Барражируют на вертолетах, выжигают джунгли напалмом и сплавляются на пластиковых катерах всегда «наши»; «не наши» в это время роют катакомбы, носят шляпы конусом, устанавливают растяжки и мажут экскрементами ловушки с кольями. «Не наши» официально зовут себя солдатами ДРВ, все вокруг кличут их вьетконговцами, «чарли» (charlie) или «гуками» (gooks); «наши» же очень пьют, очень курят, сильно переживают и слушают психоделический рок вперемешку с Вагнером. С правилом разобрались, теперь о способах. Способ первый: взять готовый движок какого-нибудь FPS, добавить модели тропических деревьев и пририсовать противникам конусообразные шляпы. Так сделан Battlefield: Vietnam. Способ второй: вспомнить пяток мощных фильмов о Вьетнаме, которыми нас обеспечили люди вроде Копполы, Кубрика и Стоуна, выделить и капсулизовать атмосферу, и в дальнейшем отталкиваться исключительно от нее: чтобы липкий ужас, утренний туман в джунглях, головы на палках, мясо, местные шлюхи, бухло, наркотические глюки, русская рулетка, деревушка Сонгми и рок-н-ролл одной ногой в могиле. Вполне себе способ показать, каким дерьмом была эта война, наворотив аутентичную игрушку для лоботрясов старше восемнадцати. Так сделан Shellshock: Nam'67.

ДОБРОЕ УТРО, ВЬЕТНАМ!

Настоящая игра про вьетнамскую войну вовсе не о людях в странных шляпах – она об ожидании появления людей в странных шляпах, о лавировании между оплетенными лианами деревьями, когда каждый шаг может стать последним, об ощупывании с помощью бинокля белесого марева над рекой, где наверняка притаился враг. Авторы Shellshock, голландцы из Guerilla (не те, что корпят сейчас над Killzone, а «второй состав» студии) прекрасно это

ТОВАРИЩ, БДИ!

Всевозможные ловушки попадаются по пути вашего джи-ай если не на каждом шагу, то уж точно по нескольку раз на протяжении каждой миссии. Чаще всего это растяжки, сделанные из гранаты и привязанной к ней веревки, но встречаются и выстреливающие из неприметного дупла остро заточенные колья, и ямы с шипами на дне. Оказавшись рядом с «взведенной» ловушкой, вы можете ее обезопасить: на экране появляется таймер, отсчитывающий короткий промежуток времени, отведенный вам, чтобы повторить на крестовине джойпада порядок, в котором появляются на экране стрелочки-направления. Промахнулись – начинайте сначала; вышло время – значит, ваш подручный терминатор потеряет часть (!) здоровья.

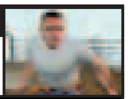

Трое на одного, с предсказуемым результатом.

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

СЛОВО PR-МЕНЕДЖЕРУ GUERILLA

Алистер Бернс (Alastair Burns): «С самого начала мы относились к воссозданию облика и духа Вьетнама шестидесятых с предельной серьезностью. Художники и дизайнеры черпали вдохновение в многочисленных документах, фото- и видеосвидетельствах, оставшихся после крупных сражений той войны. Ареной игры становятся непроходимые джунгли, древние храмы, вьетнамские деревеньки, береговая линия – и все это под палящим солнцем или в кромешной ночной тьме. Мы также включили в проект бои в знаменитых тоннелях, где размещались целые селения вьетконговцев».

ХУЖЕ, ЧЕМ
Battlefield: Vietnam


ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Medal of Honour: Rising Sun


В GUERILLA МОГЛИ ЧУТЬ ВНИМАТЕЛЬНЕЕ ОТНЕСТИСЬ К ГЕЙМПЛЕЮ, ВЫШЕЛ БЫ ХИТ.


Гарнизон затерянного в джунглях форпоста устало приветствует сменщиков.


Иногда на вашей стороне сражаются южновьетнамские коммандос-истуканы.



ВЕРДИКТ

АУТЕНТИЧНО



6.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Временами игра очень неплохо смотрится, особенно на PC; вьетнамская война отражена вполне правдиво.

МИНУСЫ

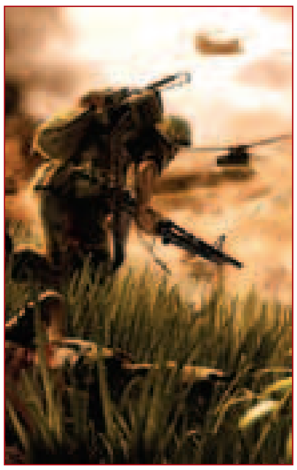
Геймплей скучен и однообразен, сюжет интересным не назовешь, AI противников вызывает улыбку.

К сожалению, «мясистой», фактурной событийной части и достойной графики для хорошего шутера недостаточно.

РАЗЛИЧИЯ ВЕРСИЙ

НА РАЗНЫХ ПЛАТФОРМАХ

Мы оценивали изначальный PS2-вариант, но порт Shellshock: Nam ‘67 для Xbox находится на том же графическом уровне и отличается лишь другой конфигурацией кнопок на джойпаде. Портирование на PC позволило разработчикам извлечь пользу из свежих графических ускорителей: поддержка пиксельных шейдеров увязана с несколькими слоями тумана, цветовая палитра приглушена новомодными фильтрами, и все вместе позволяет говорить о PC-версии игры как о наиболее впечатляющей с визуальной стороны.



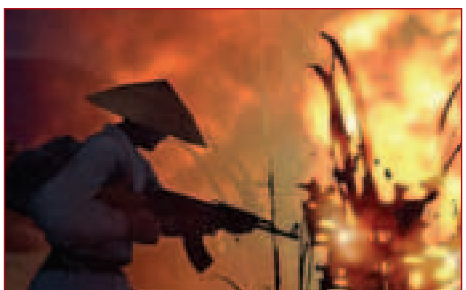
понимали и постарались, чтобы игра прямо-таки сочилась атмосферностью. Здешние джунгли напоминают южноазиатский Silent Hill, в сюжетных роликах больше трупов, чем в любом фильме о разгуле зомби, а на линии огня непременно мечутся беззащитные местные жители и свиньи, на которых можно сорвать накопившуюся злобу. Здесь громко ругаются, потому что нервничают; платят проституткам звездочками с убитых «чарли» и размашисто пишут на стенах «Добро пожаловать в ад!» человеческой кровью. А еще здесь спорная игровая механика.

ТЕРМИНАТОР В СТРАНЕ КРОЛИКОВ

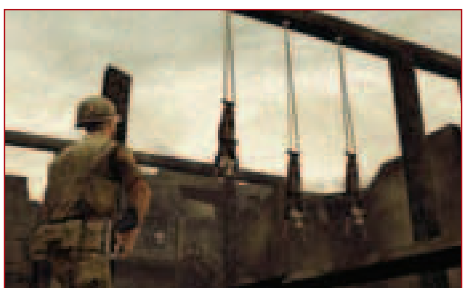
Геймплей состоит из обычной для FPS беготни и стрельбы – в этом свете удивляет решение авторов строго придерживаться вида от третьего лица. Прицеливание превращается в борьбу с перекрестьем, пляшущим в трясущихся мелкой дрожью руках вашего джи-ай, а невозможность прыгать выливается в абсурдную необходимость нарезать круги по пересеченной местности в поисках местечка, где можно забраться на бруствер полуметровой высоты. Но все это сущая ерунда по сравнению с главной проблемой Shellshock, имя которой – несметные полчища врагов, реплицирующихся буквально за каждым кустом. Плодовитость вьетнамских женщин поражает – на вас с поразительным упорством прут настоящие орды, когорты, легионы одинаковых людей в странных шляпах! Вскоре становится ясно, что враги автоматически респаунятся до выполнения вами какого-то условия (или достижения банального чекпойнта), и тратить патроны на все эти живородящиеся орды совершенно бессмысленно. Очевидно, люди в шляпах обладают слабыми зачатками коллективного разума, потому как сколько-нибудь осмысленных действий отдельные индивидуумы выполнить не в состоянии: смена огневой позиции или попытка укрыться от выстрелов суть вещи за гранью их понимания. Потом, тут неубедительная система восполнения здоровья: джи-ай получает десятки пулевых и осколочных ранений, а ему хоть бы хны, сожрал аптечку и снова в бой. Условности – условностями, но коли уж решили делать настроенческий шутер, то батальоны за батальонами безмозглых вьетнамцев и крушащий их регенерирующий терминатор как-то не вписываются в канонические представления о той войне. И за вьетнамцев обидно, и вообще нечестно получается.

НО ЭТОГО МАЛО!

На одной чаше весов у нас, таким образом, неслабый психологический накал, насилие, ругань и секс, а другую чашу оттягивает рядовой геймплей без изысков, здорово снижающий градус пафоса. Персонажи-пустышки не тянут на героев «Взвода» или «Апокалипсиса», роликов сомнительного качества (в CG-сценках хромает как детализация, так и анимация моделей) и скучноватых брифингов недостаточно для создания связного, захватывающего повествования. Shellshock: Nam 67, вне всякого сомнения, обладает определенным стилем и духом – ни одна игра «вьетнамской» тематики не подходила до этого так близко к воспроизведению реальности, отраженной известными военными кинофильмами; но если абстрагироваться от мрачной картинки, сквернословия и атмосферы бойни, мы получим средненький шутер с посредственным AI, слишком «искусственной» топографией уровней и монотонным игровым процессом, который, кстати, не красит отсутствие многопользовательского режима. С другой стороны, рассматривать детище Guerilla строго как банальный шутер не получается: слишком много сил команда отдала работе над жестоким, кровавым антуражем, – и тут действительно есть, чем пощекотать нервы. ■



Демонов в шляпах не берет напалм, а вашего джи-ай не берут мины и ловушки.



Что бы ни говорили нынешние спортмены-экстремалы, банджи-джампинг придумали до них.



Передовые части армии США сражаются с болотными газами и широко известными в Азии взрывающимися камнями.

■ **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance ■ **ЖАНР:** action/platform
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Capcom
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

http://www.capcom.com/xpml/game.xpml?gameid=750076

MEGA MAN ZERO 3

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

ПРИКЛЮЧЕНИЯ АНИМЕШНОГО ДЖЕДАЯ, ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

SPRIGGAN
spriggan@animag.ru

Зиро (Zero) – красный реплоид-мечник – дебютировал еще в далекой Mega Man X3 на SNES. С тех пор обутый в магнитные ботинки апологет холодного оружия принимал настолько активное участие в каждой новой MMX, что Мегамен смотрелся рядом с ним довольно потешно.

В Capcom сочли необходимым завести для героя собственный сериал – так на свет появилась серия Mega Man Zero (MMZ), созданная будто бы в противовес ролевой Mega Man Battle Network. На сегодня Зиро удостоился трех отдельных игр, последней из которых мы и перемоем косточки.

Главным отличием MMZ от прочих платформенных сериалов под маркой Mega Man всегда был явный упор на ролевые элементы: проект схож с последними частями Castlevania, поскольку Зиро не просто прорывается сквозь тучи врагов, прокладывая себе путь посредством фотонного меча и бластера, но и развивает умения, пользуется способностями эльфов-сателлитов, не забывая о поиске более совершенных доспехов. В плане значимости для сериала третий эпизод дюже напоминает Sonic Advance 3: минимум новых идей при капитальном улучшении существующих элементов.

Поначалу кажется, что сюжет представляет собой ровно то, что от него ждали: закономерное продолжение MMZ2, где на долю героев выпали новые неприятности, на устранение которых они бросают свою «главную-боевую-мощь» в лице Зиро. В сущности, так оно и есть, однако знакомые с Mega Man X непременно заметят, что сюжеты двух сериалов имеют точки соприкосновения. Что и говорить, на фоне элементарно скучных и предсказуемых диалогов это не может не радовать.

Система использования кибернетических эльфов стала куда как более гибкой – отныне их необыкновенными способностями можно пользоваться на протяжении целого уровня, а отдельные фокусы и вовсе длятся всю игру. Для сравнения, в MMZ2 подобные действия были в большинстве своем однократны. Количество их тоже возросло – не последнюю роль в этом играет возможность соединения с Mega Man Battle Network 4. Хотите увеличить скорость? Желаете сделать шкалу энергии подлиннее? Ценных предметов хочется побольше, кажется, что боссу будет хорошо и без половины жизненной силы, а противников на экране слишком много? Нет ничего проще.

Игры сериала Mega Man всегда щеголяли отменной графикой. Не стала исключением и MMZ3, потому как внешним обликом нисколько не уступает известным титанам жанра от Nintendo и Konami. Четкие спрайты, пестрые бэкграунды, прекрасная анимация – проект Capcom всем этим не обделен.

Еще один замечательный платформер, которому, однако, не светят лавры очередной Catlevania или Metroid. Как минимум, в силу малого количества свежих идей и некоторых шероховатостей геймплея. ■

ВЕРДИКТ

ПРАВИЛЬНЫЙ СИКВЕЛ



7.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ
Заметно улучшенная система экипировки, все такая же чудная графика и музыка, приятный геймплей, очаровательные герои.

МИНУСЫ
Несмотря на улучшения, весомых изменений в геймплее не наблюдается. Игра по-прежнему слишком сложна для неокрепшего геймера.

Один из лучших проектов сериала Mega Man для GBA. Симпатично и занимательно, но вместе с тем – трудновато и слишком необычно.



Третий эпизод не разочарует новыми героями.



СЛОЖНОСТЬ – НЕ ПОРОК

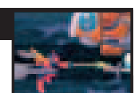
DIFFICULTY AS A FEATURE, NOT A BUG

Есть мнение, что приключениями Мегамена и Зиро невозможно наслаждаться из-за нечеловеческого уровня сложности, который давно стал визитной карточкой сериала. В MMZ3 осталась лишь тень былых трудностей прохождения – к битве с любым боссом можно подобрать эффективную тактику. Все равно сложно? Что ж, достаточно освежить в памяти Mega Man X6 с его поистине брутальными поединками, как третья MMZ в момент покажется легчайшей игрой.

СЛАБЕЕ, ЧЕМ Castlevania: Aria of Sorrow



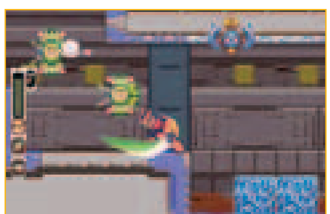
СОВЕРШЕННЕЕ, ЧЕМ Mega Man Zero 2



НЕРАВНОДУШНЫ К METROID FUSION И CASTLEVANIA: AOS? СЛЕДУЕТ ДАТЬ ЗИРО ШАНС.



Великолепные сюжетные вставки постоянно радуют глаз – их много, они красивые, атмосферные, а местами даже завораживающие.

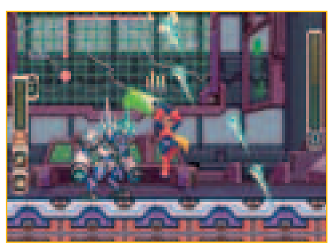


Зиро – по-прежнему виртуозный мечник. Враги рубятся пополам все так же легко.



Затертые диалоги традиционно умиляют своей простотой и незамысловатостью постановки.







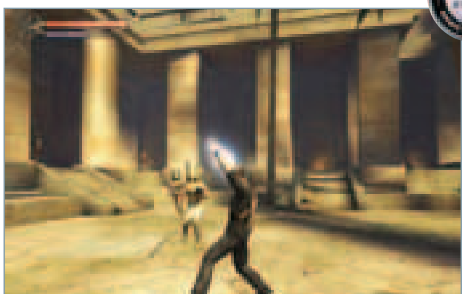
1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
БРИГАДА Е5
Новый Альянс
· Новая тактическая игра, в разработке которой принимает участие один из авторов серии Jagged Alliance.
· Более тридцати уровней: городские кварталы, военные базы, открытая местность, дома с внутренней планировкой и интерактивными интерьерами.
· Более тридцати профессиональных наемников и возможность найма местных жителей.
· Три основные сюжетные линии, а также возможность играть по своему сценарию.
· Проработанная ролевая система. Возможность конструирования новых действий: составление перечня приказов, которые будут выполняться бойцами автоматически.
· Обширный арсенал оружия и амуниции - более 100 моделей стрелкового оружия, а также гранатометы, ручные гранаты и холодное оружие.
· Оригинальные многопользовательские режимы - до 8 игроков одновременно в локальной сети или в Internet.
© 2004 Компания "Апейрон". Все права защищены.
© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.
APEIRON

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: action/adventure ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Cenega Publishing ■ РАЗРАБОТЧИК: Black Element Software
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 700 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

http://www.shade-game.com



Да чтоб мне сквозь землю провалиться. Куда делась моя предсмертная анимация?!



Вот уж никогда не предполагал, что в Египте водится так много маленьких анубисов…



В смертельном поединке сошлись два демона. Тот, что слева, со слоновьим хоботом – злобный босс уровня; справа, с рогами и шипами – герой игры.

SHADE: THE WRATH OF ANGELS

ТЕНЬ БОЛЬШИХ НАДЕЖД

ВЛАДИМИР ИВАНОВ
glaymore@hotmail.com

Совместить в одной игре акробатические этюды имени Лары Крофт и кровавые драки на мечах – идея хорошая. Но только в теории, которая частенько расходится с практикой. Мистический сюжет, экзотические миры, схватки, прыжки через пропасти, решение логических задач – все, что нам обещали разработчики, в Shade действительно есть, только вот в несколько странном виде…

Вот вам «хитро закрученный» сюжет. Жили-были два брата, один археолог, а другой не пойми кто. Первый пропал при раскопках древнего поселения; играть приходится, как несложно догадаться, за второго. Деревенька кишит живыми мертвецами, и чтобы спасти брата, надо вооружиться магическим мечом, посетить четыре эпохи и принести сердца четырех ангелов.

Теоретически есть исследование огромных миров: современности, средневековья, Древнего Египта и Страны Теней. На практике игрока гонят по длинному коридору из однообразных линейных уровней, каждый из которых легко пробегается минут за 10-15.

Или вот оригинальная боевая система. Задействовано аж две кнопки мыши. Одной мы атакуем, а другой, не поверите, блокируем. Что характерно, в защите герой абсолютно неуязвим для любых вражеских атак. Блок, поставленный над головой, без проблем отражает удар, нацеленный, извините, в пах.

Обещали логические задачки? Есть такие. Сводятся к тому, чтобы повернуть пару-тройку рычагов в нужном порядке или сдвинуть в сторону тяжелые ящики. Но ведь нельзя же сказать, что их совсем нет…

Хотите магию? Пожалуйста! Герой умеет обращаться в демона и в новом обличии двигает особо тяжелые предметы, пачками уничтожает врагов. Правда, реальной пользы от демона нет, поскольку он так и норовит превратиться обратно в человека, но факт налицо – магия в игре имеется.

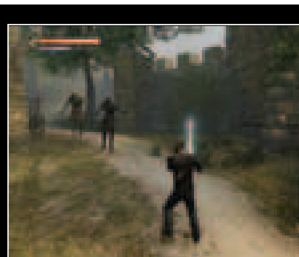
Разнообразные враги? Безусловно. Мертвецы и скелеты всех сортов к вашим услугам. Правда, на анимацию разработчики поскупились – движения бывших людей выдают родство с сынишкой папы Карло. А получив смертельный удар, враг просто замирает и проваливается сквозь пол…

Впрочем, случай не безнадежный: в игре можно с азартом бегать-прыгать, получать новые комбы, искать секреты и покупать демону магические апгрейды… Ну а многие недочеты не столь существенны для нехитрого экшна, который, правда, стоит покупать, если вам совсем уж не во что играть. ■

ПЕРВЫЙ БЛИН, КАК ОБЫЧНО, КОМОМ…

…А МОЛОДО – КАК ИЗВЕСТНО, ЗЕЛЕНО

Black Element – новички в деле игростроения, и Shade – их первый проект. Молодость и неопытность авторов заметны как по самой игре, так и по сопутствующим материалам. Например, в пресс-релизе разработчики обещают, что игрокам предстоит сражаться с «демонами, зомби, крысами и еще более ужасающими созданиями»… А на сайте Black Element есть большая красивая кнопка «напишите нам письмо», ссылка на сайт издателя и… больше ничего. Эх, молодежь!



ВЕРДИКТ

БЛЕДНОЕ ПОДОБИЕ ЛАРЫ



5.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

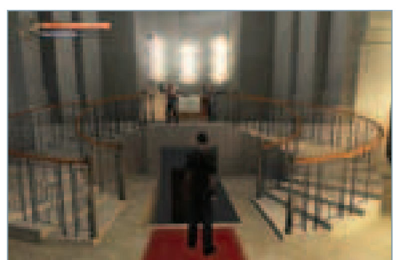
+ ПЛЮСЫ

Быстрый движок. Выразительный голос главного героя. Возможность превращаться в злобного красного демона.

– МИНУСЫ

Примитивнейшая боевая система, очень слабый дизайн уровней. Камера временами преподносит неприятные сюрпризы.

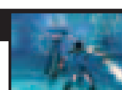
Малобюджетная попытка совместить гимнастику Tomb Raider с брутальной резней Rune. Не сказать, чтобы особо удачная.



«Неживые» священники явно рады встретить героя.

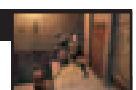
– ХУЖЕ, ЧЕМ

Legacy of Kain: Defiance



+ ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ

Knights of the Temple



БОДРЕНЬКОЕ РУБИЛОВО, РАЗБАВЛЕННОЕ АКРОБАТИКОЙ И НЕСЛОЖНЫМИ ЗАДАЧКАМИ.


ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ СЕРИИ
CONFLICT
VIETNAM
КОНФЛИКТ:
Вьетнамская война
PIVOTAL GAMES
SCi
Бука

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, GameCube, Xbox ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Atari ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Paradigm Entertainment
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2

http://www.uk.atari.com/index.php?pg=game_detail&productID=144


«Пикап на ходу остановит, в горящую шахту войдет» – это про Т-Х. Пули ее не берут.


Инфракрасное зрение не только поддерживает атмосферу, но и добавляет атакам мощь.


В новой игре Т-800 выглядит несколько убедительнее, нежели предшествующие инкарнации: четкость деталей и черты внешности Арни – на кардинально другом, более высоком уровне.

TERMINATOR 3: THE REDEMPTION

В БОЙ ИДУТ ОДНИ ТЕРМИНАТОРЫ

SPRIGGAN
spriggan@animag.ru

Около года назад мы пытались играть в Terminator 3: Rise of the Machines (T3: RotM) – «игру» по мотивам одноименной киноленты. Кособокое чудовище от Black Ops заняло почетное место на пьедестале самых трэшевых проектов для консолей.

Помимо него на диске присутствовала демо-версия Terminator 3: The Redemption (T3: TR) от Paradigm Entertainment – компании, которая в 2002 году отметилась не самой плохой The Terminator: Dawn of Fate, что внушало определенную надежду. Мы никак не могли обойти вниманием игру, чей демонстрационный вариант доставлял во много раз большее удовольствие, нежели «вроде бы полностью готовая» T3: RotM.

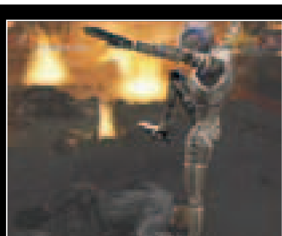
Не давайте слегка измененному названию ввести вас в заблуждение: сюжет новой игры по-прежнему основан на событиях, описанных в фильме «Терминатор 3: Восстание машин». С момента предотвращения Судного Дня минул десяток лет, Джон Коннор вырос и повзрослел, а технологическая база SkyNet достигла уровня, при котором на свет появляется модель Т-Х – еще более совершенная, чем памятный Т-1000. Как и в далекое юношество Джона, по его душу в настоящее время отправляются два терминатора. Цель первого – уничтожить, а задание второго – прямо противоположное, защитить. Правда, сезон охоты на будущих организаторов восстаний открывает практически совершенная Т-Х, а за сохранность Джона снова борется престарелый Т-800, которому настала пора уходить на пенсию еще во времена жидкометаллического терминатора. Но, как известно, положительные герои на то и положительные, чтобы побеждать врага в схватке, которая с каждой новой игрой должна становиться все более и более неравной. Словом, если вы смотрели фильм или – не приведи господь – видели предыдущую игру, сюжету T3: TR будет нечем вас удивить.

Поскольку на ниве FPS бренд уже дважды опозорился, в Paradigm Entertainment мудро решили создать шутер от третьего лица. Да не простой, а с разнообразным геймплеем: терминатору доведется не только совершить пешие прогулки по четырнадцати уровням, эпизодически отстреливая врагов, но и кататься на нескольких видах средств передвижения (от крохотного мотоцикла до исполинского танка). Местами игра превращается в так называемый «рельсовый шутер» (когда вы контролируете лишь прицел, а средством передвижения управляет кто-то другой). Главная ваша задача

УЖАС ПЕРВЫЙ

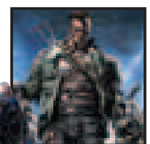
TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES

Doom 3 величают страшным FPS: монстры, атмосфера, обстановка – ужас наводит фактически все. Но бывают игры, внушающие страх совсем не этим. Одна из них – T3: RotM, обладающая кошмарной графикой, неестественно кривым управлением и тошнотворным геймплеем. Когда видишь приближающуюся свору недружелюбно настроенных терминаторов, приходится сражаться с геймпадом. Владельцам GameCube повезло – на их консоли игра не вышла.



ВЕРДИКТ

НАКОНЕЦ-ТО!



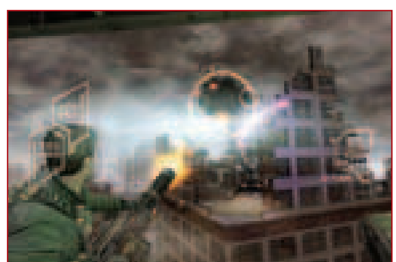
7.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

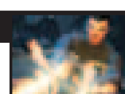
+ ПЛЮСЫ
Удобоваримая графика, сносный геймплей, «фирменный» голос Шварценеггера, неплохие CG-ролики и хорошие отрывки из фильма.

– МИНУСЫ
Некомфортное управление, хромающая динамика перестрелок, неудачное планирование уровней, приевшийся дизайн.

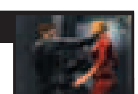
Все еще не впечатляет в должной степени. Но в этого «Терминатора» можно играть, получая удовольствие.


Побаловаться «каруселью» дадут всласть.

+ ДИНАМИЧНЕЕЕ, ЧЕМ
Syphon Filter: The Omega Strain



+ ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Terminator 3: Rise of the Machines



ПРИЛИЧНАЯ ИГРА ПО МОТИВАМ КИНОЛЕНТЫ. ХВАЛИМ, УВАЖАЕМ. ИГРАТЬ ЛИ? ВОПРОС...

КИНО

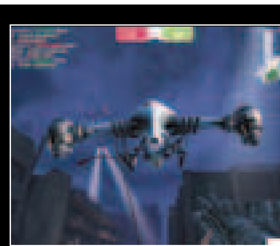
Фильм «Терминатор 3: Восстание машин» (Terminator 3: Rise of the Machines) режиссера Джонатана Мостоу, вышедший в 2003 году, был встречен зрителями неоднозначно. С одной стороны – пересыщенные драйвом экшн-сцены, уверенная актерская игра и все еще бесподобная музыка Брэда Фиделя, с другой – несмешные шутки, вызывающий многочисленные нарекания сюжет и «чужая» атмосфера, в которой никак не ощущается наследие предыдущих картин. К сожалению, творение Мостоу и близко не стоит рядом с шедеврами Джеймса Камерона, ибо культовый второй фильм – куда как более проработанный, утонченный и просто качественный.



УЖАС ДРУГОЙ

TERMINATOR 3: WAR OF THE MACHINES

«Давненько мы не видали поистине отвратных многопользовательских FPS, сделанных по недешевой кинолицензии», – подумали закаленные PC-геймеры. «Как же так! – хором воскликнули творцы первосортного трэша из Clever's Games. – Надо немедленно поправить положение!». И явился свету игровой продукт, каждый компонент которого оказывает на игрока мощное эмоциональное воздействие: графика смешит, звук нервирует, а геймплей сводит с ума.



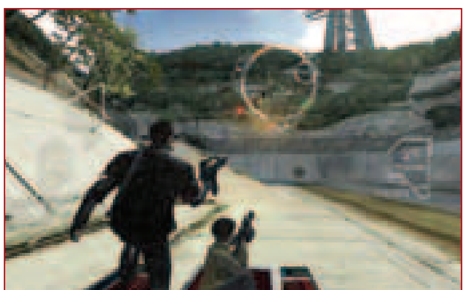
частенько заключается не только в уничтожении врага, но и в защите Джона Коннора и его подруги Кэтрин Брюстер от всевозможных внешних посягательств. Видавший виды Т-800 даже не думает уступать врагам в крутости: он всегда при огнестрельном оружии (для каждой миссии – свое, а иной раз разрешат повеселиться с двумя пушками одновременно), умудрившихся подобраться близко он бодро стучит кулаками и пинает ногами, а чтобы было еще веселее, под «острые» фразочки отвели отдельную кнопку. Вот уж действительно приятная мелочь, знакомая разве что по файтингам с их «дразнилками». Естественно, произносятся они «тем самым», шварценеггеровским голосом. Разработчики игр по мотивам «Терминаторов» давно пытались найти достойное применение способности инфракрасного зрения, однако из этого редко выходило что-то путное. В T3: TR этот момент обыграли лаконично – у терминатора просто повышается мощь атак. В последнее время стало модно обогащать игру системой совершенствования умений – подобная участь не миновала и описываемую игру. В промежутках между миссиями старичок Т-800 волен потратить заработанные очки на ускорение перезарядки, увеличение времени действия инфракрасного зрения, мощь атак и прочие подобные характеристики.

Как обычно, игровой процесс не обходится без недостатков. Во-первых, киборг с внешностью губернатора Калифорнии очень уж скован – при стрельбе может только ходить, но никак не бегать. Из-за этого защитник молодой парочки очень часто служит великолепной мишенью для врагов, потому как стрелять надо постоянно, а маневрировать при этом получается не очень хорошо. Это, бесспорно, добавляет игре сходства с первоисточником, но во время занимательного собирания пуль как-то не очень ценишь такое качество. Второй прокол опять таится в управлении – очень давней проблеме большей части игр сериала Terminator. Обращаться с прицелом иной раз очень непросто – особенно в погонях, когда очень быстро изменяется местоположение как противника, так и нашего бравого терминатора. В совокупности эти два неприятных момента изрядно портят динамику происходящего, ибо трудно виртуозно вести сражение, испытывая проблемы с прицеливанием и передвижением.

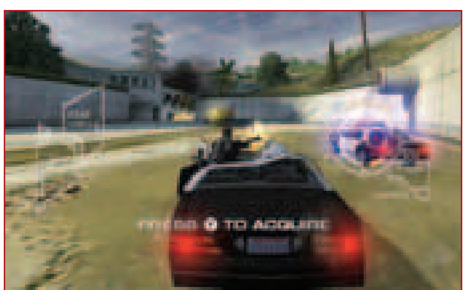
Ответственные за графический облик не продемонстрировали чудес, однако умело замаскировали целую горсть изъянов, чем заслужили немного уважения. Вообще, на игру приятно смотреть – особенно в свете ее никчемной предшественницы. Замечательно детализированный Т-800, неплохо прорисованные киборги SkyNet, яркие спецэффекты и несколько вялые локации. Видеоролики также радуют глаз, только не совсем понятно, зачем было чередовать CG-отрывки с фрагментами фильма.

Релиз Terminator 3: The Redemption – явление положительное, несмотря на то, что игра – по большому счету, обычный хороший проект по мотивам голливудского блокбастера. Встречаются они нечасто, но все же на рынке есть и более совершенные адаптации кинофильмов. К сожалению, интересна игра будет прежде всего фанатам оригинала, ведь как раз обычных качественных TPS достаточно много. Зато честь терминатора восстановлена. ■

ЗА СОХРАННОСТЬ ДЖОНА БОРЕТСЯ ПРЕСТАРЕЛЫЙ Т-800, КОТОРОМУ НАСТАЛА ПОРА УХОДИТЬ НА ПЕНСИЮ ЕЩЕ ВО ВРЕМЕНА ЖИДКОМЕТАЛЛИЧЕСКОГО ТЕРМИНАТОРА.



Самые экстремальные моменты – спасение от кого-либо.



И, конечно, ни один приличный боевик не обходится без погони. Их тут много, самых разных.



Пилотировать средства передвижения – футуристические и не очень – придется много. Управляя таким «скромным» танком, можно закатать в выжженную землю несколько десятков терминаторов.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: racing
■ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE ■ РАЗРАБОТЧИК: Evolution Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16

http://www.evos.net



Повторы столь же хороши, как и в грядущем GT4 – телевизионное качество.



В WRC4 вы встретите еще большее число объектов на дорогах, чем раньше.



Некоторые из примененных разработчиками спецэффектов заставляют вспомнить об ICO. Впрочем, сидя за рулем, как-то не задумываешься о том, как же реализована вся эта красотища.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Будучи официальной игрой чемпионата мира по раллийным гонкам, WRC4 снабжена полным перечнем официальной атрибутики, в которую благодаря соответствующим переменам в реальных гонках, были внесены некоторые изменения. Раллийных этапов в 2004 году состоится 16 вместо 14 в прошлом, соответственно, и WRC4 пополнилась двумя новыми ралли – Японии и Мексики. Разумеется, обновились и автомобили всех производителей, и даже появились две абсолютно новые машины – это Peugeot 307 WRC и Mitsubishi Lancer 2004 WRC.



WRC4

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

ИДЕАЛ С ЧЕТВЕРТОЙ ПОПЫТКИ

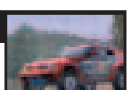
СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ
ovch@gameland.ru

Сериал WRC – яркий пример всеобъемлющей стратегии, которой придерживается Sony в завоевании сердец и кошельков миллионов поклонников видеоигр. Стратегия эта проста, но чрезвычайно эффективна. Ее основа – в обеспечении игроков максимальным числом эксклюзивных продуктов, базирующихся как на собственных торговых марках, так и на мейнстримовых брэндах.

Формула 1, Олимпийские игры, WRC – это лишь начало реализации широкомасштабной программы издательства, несущего на себе весь груз ответственности за судьбу платформы PlayStation. С выходом в свет PSP и продолжением проникновения PlayStation 2 на массовый сектор рынка (а это люди, играющие редко или не играющие вовсе) важность подобных эксклюзивов будет только расти.

Игры WRC интересны еще и тем, что по ним, как по представителям самой «старшей» из всех эксклюзивов серии от SCEE, можно судить о тех усилиях, которые прилагает компания, чтобы постепенно вывести свой продукт на высочайший уровень качества. Сразу же после покупки прав на создание игры, посвященной мировому чемпионату по раллийным гонкам, Sony поручила разработку продукта молодой студии Evolution, сколоченной из остатков компании DID (создателей серьезнейших авиасимуляторов TFX и EF-2000) ее основателем Мартином Кенрайтом и еще одним примечательным во всех отношениях человеком – бывшим главой Psygnosis Ианом Хетерингтоном. Первый WRC выглядел и игрался как технологическая демка, был ориентирован на аркадный игровой процесс и тем не менее, будучи первой раллийной игрой для систем нового поколения, продался миллионным тиражом. WRC II Extreme показала истинное направление, взятое разработчиками – нечто между аркадной гонкой и серьезным симулятором, с простым, но чутким управлением и претензиями на реальную физику. WRC3 ожидал шикарный графический фейс-лифтинг, более тесная интеграция официальных лицензий и параметров непосредственно с игровым процессом и существенно доработанное управление – все это позволило продукту на равных сражаться с Colin McRae 2004. Что же удалось сделать в четвертой серии?

На фоне продолжающейся стагнации сериала Colin McRae Rally и хардкорного, но не особенно красивого новичка Richard Burns Rally, WRC4 выглядит по-настоящему новаторским продуктом, логическим заверше-

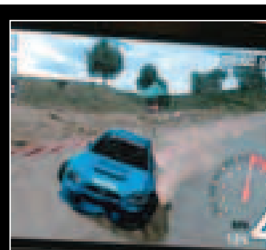
АРКАДНЕЕ, ЧЕМ		ЛУЧШЕ, ЧЕМ	
Richard Burns Rally		Colin McRae 2005	

ПОЖАЛУЙ, ЛУЧШАЯ РАЛЛИЙНАЯ ИГРА НА PS2.

WRC ДЛЯ PSP

EVOLUTION ОСНОВЫВАЕТ «ПОРТАТИВНУЮ» СТУДИЮ

Практически все крупные студии, принадлежащие Sony Computer Entertainment вместе с анонсом PSP представили и свои будущие проекты для этой системы. Не осталась в стороне и Evolution, недавно ставшая одним из полноправных членов семьи SCEE. Специально для работы над проектами для PSP была создана студия-сателлит BigBig Games, в которую перешло несколько инженеров и дизайнеров Evolution. Первым проектом нового разработчика станет версия WRC для PSP, планируются и другие игры.



нием четырехлетнего пути Evolution к совершенству. Нет практически ни одной области, в которой WRC4 не сделал бы существенных шагов к улучшению. Прежде всего, это относится к модели управления, к которой на этот раз приложили руку не дизайнеры игры, а инженеры раллийной команды Subaru. Сохранив присущую играм серии WRC отзывчивость и чуткость управления, они смогли сделать поведение болида на трассе максимально реалистичным и предсказуемым. Еще одним важным этапом на пути к тотальной реалистичности стала доступность и честное использование телеметрических данных. Теперь в процессе просмотра повторов игрок может включать дополнительный информационный экран телеметрии, на котором отражается примерно то же, что видят на своих мониторах команды во время гонки. Получение всех этих параметров позволит продвинутым игрокам самостоятельно проводить настройку машины в соответствии со своим гоночным стилем и конфигурацией трассы. Для обычных игроков наличие телеметрии, впрочем, не столь важно. Зато для них приготовлены другие приятные сюрпризы...

Признаться, нам казалось, что серьезных улучшений в графике от WRC4 ожидать нельзя – даже предыдущая игра проделывала с PlayStation 2 совершенно невозможные вещи. Однако разработчикам все же удалось улучшить визуальный аспект игры, благодаря тому же подходу, который применили в Polyphony Digital в процессе создания GT4 – продвижение вперед не только за счет технических новаций, но и при помощи более грамотного дизайна и сверхкачественной текстурной работы. Пейзажи WRC4 выглядят просто восхитительно, и к ставшим уже визитной карточкой Evolution многокилометровым просторам добавилась чрезвычайно высокая детализация близких к машине объектов. Лучше стали деревья, трава, постройки. Значительно мягче и реалистичнее сделалось освещение, были доработаны виды от первого лица, появилась поддержка высокотехнологичного руля от Logitech с 900-градусным ходом рулевого колеса. А скольких дополнений и улучшений мы попросту не заметили, считая их чем-то само собой разумеющимся!

WRC4 – пожалуй, самая реалистичная раллийная игра на рынке, если не считать Richard Burns Rally. Подобные реверансы в сторону правдоподобности действия, конечно же, не слишком радуют игроков, просто желающих с ветерком прокатиться по трассе на блестящих машинках. Именно поэтому в WRC4 появился специальный режим 1600 Series, позволяющий пробовать свои силы на автомобилях с двигателями в 1600 кубических сантиметров, которые, понятное дело, существенно уступают в мощности WRC'шным собратам.

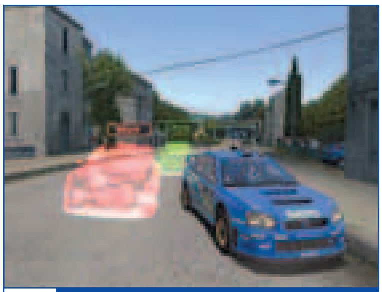
РЕАЛИСТИЧНОСТЬ ПО СПУТНИКУ

К СОЗДАНИЮ ТРАСС В WRC4 БЫЛИ ПРИВЛЕЧЕНЫ ДАННЫЕ СО СПУТНИКА

Дизайнерской работы и многочисленных фотоматериалов авторам WRC4 показалось мало, и в игре было решено использовать фотографии местности, сделанные со спутника. Именно из этих фотографий создавалось подавляющее большинство «миров» для игры. Реалистичность при этом достигается крайне высокая. Многие же объекты на трассах, сфотографированные разработчиками, также вошли в игру в первозданном виде. Вот, к примеру, совершенно реальный участок трассы ралли Италии и его игровой вариант...





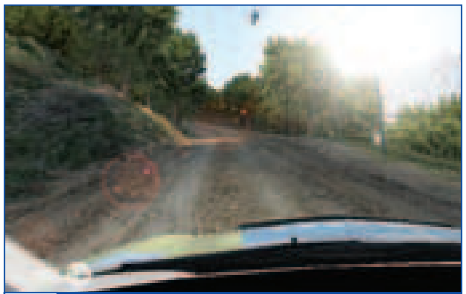


Онлайновый режим выглядит довольно необычно.

ПЕЙЗАЖИ WRC4 ВЫГЛЯДЯТ ПРОСТО ВОСХИТИТЕЛЬНО, И К СТАВШИМ УЖЕ ВИЗИТНОЙ КАРТОЧКОЙ EVOLUTION МНОГОКИЛОМЕТРОВЫМ ПРОСТОРАМ ДОБАВИЛАСЬ ЧРЕЗВЫЧАЙНО ВЫСОКАЯ ДЕТАЛИЗАЦИЯ БЛИЗКИХ К МАШИНЕ ОБЪЕКТОВ.



Трассы в игре расставлены в порядке чередования в чемпионате, а вовсе не по сложности.



Виды от первого лица стали наконец-таки, более чем играбельными.



Evolution рада продемонстрировать мощь движка WRC4. Дальность прорисовки больше, чем в большинстве гоночных игр, детализация на высоте. Так и получаются столь впечатляющие кадры.



«Фирменные» пейзажи WRC до сих пор недоступны раллийным гонкам конкурентов.



Машины младшей серии 1600 предназначены для новичков. Профессионалам лучше сразу начинать с правильных авто.

ВЕРДИКТ

ПОЧТИ ИДЕАЛЬНАЯ ИГРА



8.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Близкая к теоретическому максимуму PS2 графика, полностью переработанное управление и интересная физика.

МИНУСЫ

Уровень сложности в WRC-режимах выше среднего. Впрочем, для новичков существуют упрощенные 1600 Series.

Серия WRC установила новую планку качества для раллийных игр на PS2. Сериал Colin McRae, увы, стагнирует.

Управлять такими машинами куда легче, чем 400-сильными монстрами «большого» чемпионата, а все графические красоты, разумеется, присутствуют в полном объеме. Благодаря такому интересному «финту», Evolution удалось, похоже, помирить хардкорщиков с казуалами, сделав продукт одинаково интересным для всех.

Еще одна большая новация – онлайновый режим, без привлечения которого, похоже, теперь не обходится ни один крупный релиз от Sony. К счастью, притянутым за уши его никак назвать нельзя, несмотря на, казалось бы, неприспособленность раллийных гонок для многопользовательских баталий. Решение достаточно простое – машина на трассе по-прежнему одна, но зато одновременно с вами трассу проходят до 15 других болидов, представленных проволочными каркасами, а попросту говоря «фантомами». Пользуясь богатым списком контактов со знаменитыми гонщиками WRC со всего мира, разработчики собираются периодически выставлять против игроков таких суперзвезд, как, к примеру, Себастьян Лоеб или Франсуа Дюваль, – они принимали активное участие в разработке и тестировании игры и теперь готовы сразиться с обычными геймерами.

В процессе нашего общения с финальной версией игры каких-либо серьезных недочетов в игре выявить не удалось. В рамках своей ниши WRC4 справляется с поставленными задачами просто блестяще. Если же говорить о месте этого продукта в гоночном жанре в целом, то, конечно, Gran Turismo 4 предпочтительнее, во многом благодаря массивности, титаническому масштабу этого продукта. WRC же остается игрой не для всех. Здесь практически нет традиционных «гонок с обгонами» (super special stage – единственный формат, в котором можно увидеть соперника), а для многих игроков именно это является одним из основных моментов в гоночной игре. Однако для тех людей, которым по душе именно раллийное противоборство водителя с непредсказуемой трассой, игра является практически идеальным выбором, причем вне зависимости от профессионализма игрока. ■

РАЛЛИЙНЫЙ КОНКУРС



Среди поклонников раллийных видеоигр, а также настоящих соревнований мы разыгрываем мы разыгрываем модель машины Ford Focus WRC, снабженную автографом знаменитого гонщика Франсуа Дюваля, сделанным специально для конкурса в «Стране Игр». Приз предоставила компания «Софтклаб», распространяющая WRC4 в России. Для того, чтобы принять участие в конкурсе, необходимо до 1 декабря отослать ответы на наши вопросы на адрес contest@ gameland.ru, либо по обычной почте на адрес журнала. В заголовке электронного письма, либо на конверте следует обязательно сделать пометку «Раллийный конкурс».



1. Кто стал победителем первого этапа самого первого чемпионата мира в 1973 году?

2. Сколько раз компания Fiat получала кубок конструкторов?
   a) 3 раза
   b) 5 раз
   c) 1 раз

3. Сколько раз ралли Монте-Карло открывало чемпионат мира, начиная с 1973 года?
   a) 29 раз
   b) 31 раз
   c) 27 раз.

4. В каких странах проходят два совершенно новых этапа в WRC 4?
   a) Япония и Италия
   b) Япония и Мексика
   c) Мексика и Германия.

5. Сколько различных трасс вы можете обкатать в WRC4?
   a) 70
   b) 93
   c) более 100

6. В каком году была основана фирма-разработчик игры WRC 4?
   a)в 1999 году
   b)в 2000 году
   c)в 2001 году.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: adventure ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М»
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft ■ РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montreal
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 700 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт), DVD-ROM

http://www.mystrevelation.com

MYST IV: REVELATION

ЕЖИК В ТОМАНЕ

МАРИНА ПЕТРАШКО
petrashko@list.ru

Сколько вам, уважаемый читатель, примерно требуется времени, чтобы пройти стандартный квест? Умножайте полученное число на два, – и добро пожаловать в Томану. Ваше путешествие будет как никогда долгим. Старый знакомый и хороший друг Атрус просит помощи в нелегком деле – узнать, исправились ли его сыновья-негодники за 20 лет заключения в безлюдных Мирах.

Вполне обычное для Myst вступление, и сюжет на всем протяжении не отойдет от традиций. Вообще формула «так же, только больше и лучше» давно стала определять путь серии.

ДЕНЬ БЛАГОДАРЕНИЯ

Отдельное спасибо следует сказать программистам проекта – игра чрезвычайно бережно относится к начинке вашего компьютера (при условии, разумеется, что в нем установлен DVD-привод, поскольку дистрибутив «весит» более семи гигабайт). Качество картинки автоматически подстраивается под вашу машину (возможность перенастройки, естественно, тоже есть). Мало того, под словами «качество картинки» следует понимать исключительно технические моменты – разрешение экрана или применение шейдеров, а не то, что на слабом компьютере вы увидите бледное подобие задуманных разработчиками красот. Даже архаичные 640x480 пикселей оказываются форточкой в мир настолько фантастический и прекрасный, что дух захватывает. После Revelation старичок Exile и его многочисленные клоны покажутся дешевыми китайскими подделками с криво прилепленным ярлычком MYTS.

Вслед за программистами благодарность получают дизайнеры. В четвертой серии перед вами предстанут пять совершенно разных миров. Они действительно НАСТОЛЬКО непохожи друг на друга и на все созданное под маркой Myst раньше, что любое описание может дать лишь приблизительное представление об увиденном.

МИРУ – МИР!

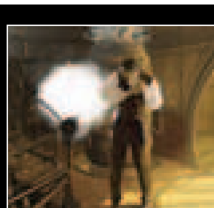
Разумеется, в жилище Атруса в Томане вы встретитесь со старым-добрым стилем «модерн», с его причудливо изогнутыми оконными рамами, стеклянными дверьми и витой мебелью. Мало того, один из уголков этого мира знаком нам еще по предыдущей части и, хотя и пострадал от пожара, внешне почти не изменился. Изумление настигнет вас, когда вы наконец доберетесь до миров-тюрем Сирруса и Ахенара, блудных сыновей Атруса.

У первого из них в гостях не очень-то уютно. Кругом – сплошные готические своды, арки и колонны, которые, кажется, самопроизвольно выросли

ЗВЕЗДЫ ГОЛУБОГО ЭКРАНА

ЧТО ЛУЧШЕ – ЖИВЫЕ АКТЕРЫ ИЛИ КОМПЬЮТЕРНЫЕ МОДЕЛИ?

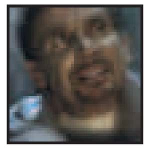
Спор об уместности живых актеров в рендеренных ландшафтах нельзя назвать праздным. Они скверно «отделяются» от фона, на котором их снимали, рядом с ними работа компьютерных художников рискует выглядеть особенно бледно. Мало того, они еще порой и плохо играют! Ничего такого в Myst замечено не было. Разве что девочка Йеша ведет себя не слишком естественно. И вот что еще интересно – куда пропала Катерина? Узнаем в Myst V?



РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

ВЕРДИКТ

ВСЕ ТОТ ЖЕ MYST



8.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

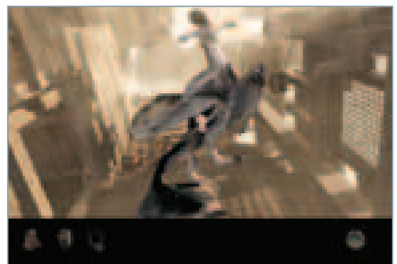
ПЛЮСЫ

Красота. Стиль. Великолепный дизайн непохожих ни на что миров. Атмосферная музыка. Живые актеры.

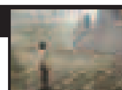
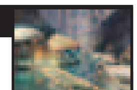
МИНУСЫ

Короткая история, разбавленная непропорциональным количеством убойных пазлов, и туманные подсказки.

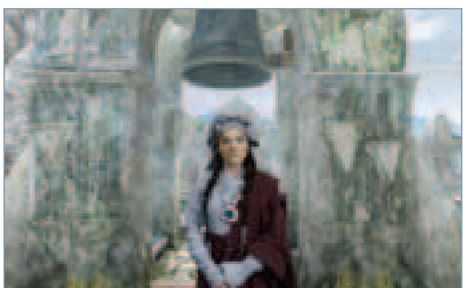
Игра не привлечет новой аудитории, поскольку четко следует традициям серии, словно и не было никакого Uru.



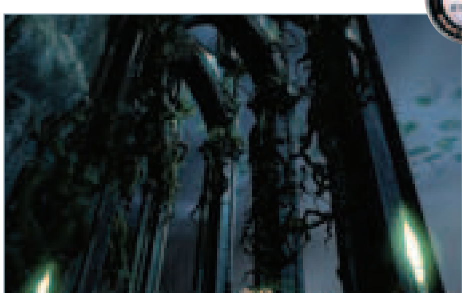
Непуганая птица. Неужели Ахенар исправился?

ЗАНУДНЕЕ, ЧЕМ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Syberia 	Myst III: Exile 

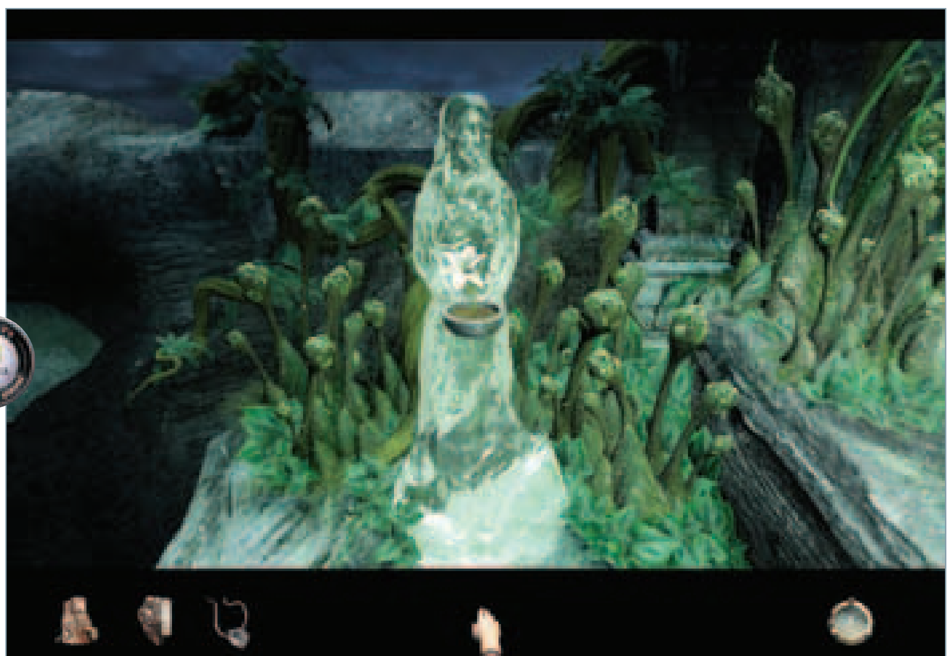
ЛЕТАЮЩАЯ КИСТЬ РУКИ ПРОИГРЫВАЕТ В ХАРИЗМАТИЧНОСТИ ДЕВУШКЕ-АДВОКАТУ



Как приятно среди всех этих Атрусов и Йеш встретить девушку с простым русским именем Аня!



Суровая готическая красота Spire, персональной тюрьмы Сирруса.



Мрачные залы, обитель плененного Сирруса, полны вот таких изображений. Игроку предстоит разгадать, что это – тонкая ирония над чувствительной матерью или застывшая слеза раскаяния.

О ДИВНЫЙ НОВЫЙ MYST!

Обитатели одного из миров четвертой серии Myst посещают в своих видениях призрачную страну, где им открываются картины ближайшего будущего. Информацией они готовы поделиться и с главным героем. Одно остается за кадром – что же в этом будущем ожидает саму серию? Uru, похоже, живет замкнутой в себе жизнью, его появление не освежило и не изменило Myst. Он застыл, словно муха в янтаре. Myst IV подобен третьему Doom – технологический эталон жанра, не вносящий в него, однако, никаких новых элементов. Если раньше в серии выходили красивые, но скучные игры, теперь мы получили игру прекрасную и вместе с тем несколько занудную.



ДИДЖЕРИДУ И ДУДУК...

А ТАКЖЕ СТИРАЛЬНАЯ ДОСКА, УД И СУКА

Перечисленные в заголовке предметы – не компоненты магической отравы и не слова из языка Данни. Это, как ни странно, музыкальные инструменты, использованные в записи игрового саундтрека. Благодаря им, несомненно, музыка стала экзотичней и разнообразнее. Есть у экзотики и оборотная сторона. Такого неуместного завывания в меню не было слышно со времен «Фантасмагории». Впрочем, инструменты в этом, разумеется, не виноваты.



из местных серых скал и вверху сливаются с ними же. Над головой – туман и вечное кружение летающих камней, под ногами – клокочущая ядовито-зеленая бездна недописанного мира. Сверкающие белые, синие и изумрудные кристаллы, скудная, похожая на слизь и извивающихся змей растительность... если вы когда-либо видели оригинальные художества каталогов Warhammer 40.000, то наверняка имеете некоторое представление об этом стиле. Правда, складывается впечатление, что в Myst все отрисовано на более высоком уровне. Ахенару достался тропический остров, как и положено, буйный и дикий. Щедро воспроизводящий все живое, этот мир в изобилии своем не ценит отдельной жизни. И его пленник стал идеальным убийцей в ряду других многочисленных хищников острова. Главному герою предстоят долгие блуждания среди выжженной травы, прибрежных скал и мокрых болот, щедро сдобренные сценками, наглядно иллюстрирующими опасность местных плотоядных. Но, разумеется, сражаться мы будем не с хищниками, а с хитрыми головоломками ручной ахенаровой работы.

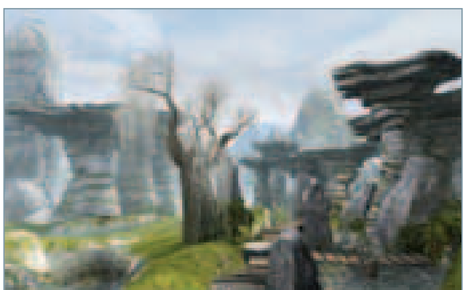
Лучший мир, прекрасная Серения – место, куда стремятся пленные братья и куда регулярно перемещается через книгу-портал единственная любимая дочь Атруса, Йеша. Мир крошечных ручейков и каналов, мшистых каменных тропинок, цветов, роняющих огненный нектар, и осыпающихся белым пухом плакучих ив на зеленых морских побережьях. На каждую из колонн каменного леса смело можно вешать табличку «Памятник ландшафтного дизайна», а здешние перспективы приятнее глазу, чем работы многих классических живописцев-пейзажистов и мастеров художественной фотографии.

ПОЗВОЛЬТЕ ВАШУ РУЧКУ!

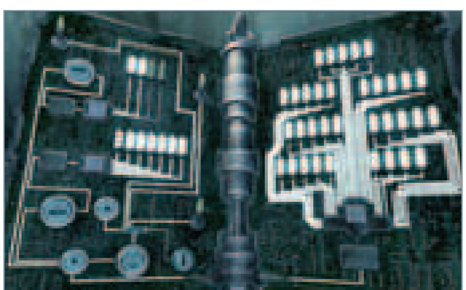
Именно в последнем мире ощущаешь, как незаметно и в то же время существенно изменились в игре принципы взаимодействия с предметами. Теперь рука-курсор реагирует на движение с зажатой кнопкой мыши и даже может (в ограниченных пределах) подбирать и переносить предметы. Первый же фонтанчик пузырьков в Серении заставил подставить ладошку и поймать сверкающее чудо. Рычаги теперь поворачиваются исключительно при движении мыши в нужном направлении, «вручную» передвигаются всевозможные ползунки. Мало того, если рукоятка приделана к колесу, то и мышкой возить придется тоже по кругу. Появились задачи на скорость и ловкость (какие – не скажу, все удовольствие испортить можно), некоторые из них связаны даже с ловким перемещением между локациями. Да, а еще у нас есть две концовки, одна из которых трагическая!

СНЫ О ЧЕМ-ТО БОЛЬШЕМ...

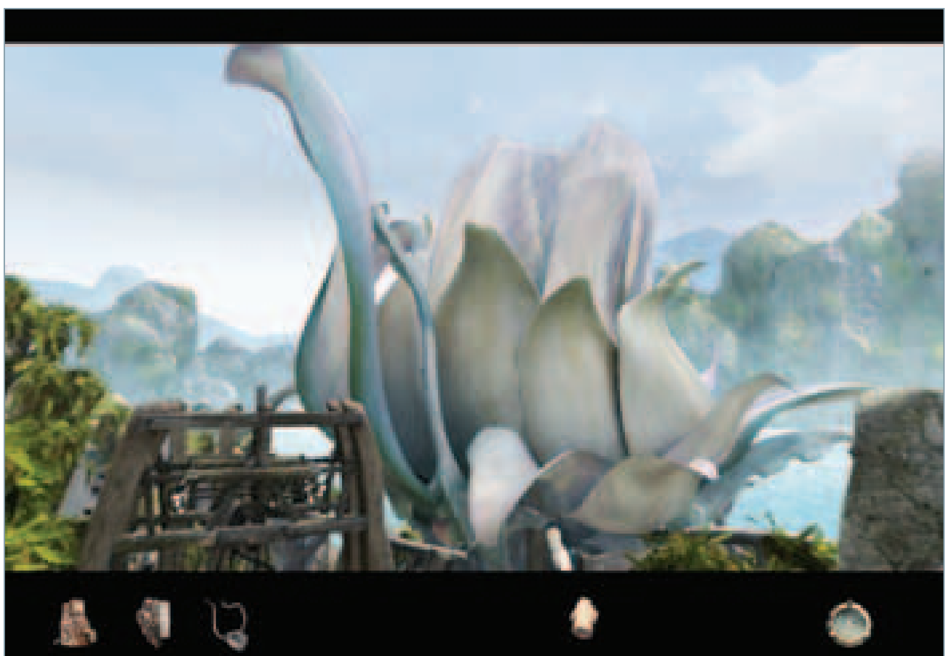
Неужели наконец мы получили идеальный квест, свободный от малейших недостатков? Увы, нет. Те, кому вся серия Myst казалась надуманной и затянутой, будут в очередной раз разочарованы: эта особенность игры осталась в неприкосновенности. На пересказ сюжета в отрыве от головоломок потребуется от силы 10 предложений, но количество пазлов, а также расстояние до подсказок по сравнению с предыдущими сериями выросло. В помощь игроку, теряющему листки с бесценными записями, главгероя снабдили фотоаппаратом и записной книжкой (самостоятельно заполняется с клавиатуры), но ни то ни другое не переводит аллегорические записи персонажей на понятный язык и не способствует ориентированию среди местных красот. Для отчаявшихся в меню игры встроили «службу помощи» с тремя уровнями подсказок, последний из которых, вроде бы, должен все разжевывать до элементарных действий. Иногда не спасает даже это – бывает, что в подсказках ведется речь о предметах, которые не так-то просто отыскать. Но должна же игра бросать какой-то вызов! Я уверена, что вы точно не хотите вернуться во времена первой игры авторов Myst – Manhole, в которой пазлов и вовсе не было. ■



Пейзажи Myst IV чем-то неуловимо похожи на ландшафты Rayman 3. Вам так не кажется?



Самый зловещий распределительный щит в истории компьютерных игр. Он будет вам сниться.



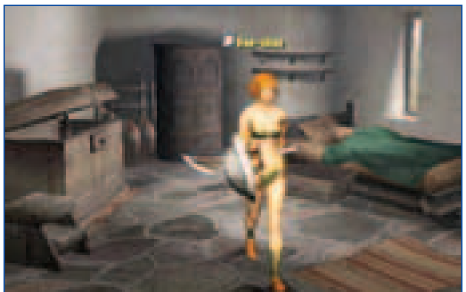
Перед нами одно из ключевых мест всей истории – таинственное растение, внутри которого хранится память многих поколений жителей Серении. Сиррус и Ахенар имеют на него свои виды.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: RPG
■ ИЗДАТЕЛЬ: Capcom (США) ■ РАЗРАБОТЧИК: Capcom
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8

http://www.capcom.com



Иногда игра выглядит очень красиво, часто – ужасно. Бывают и промежуточные варианты.



Редактор внешности позволит вам воплотить в жизнь любые фантазии.



Охота на динозавров и прочих чудищ – главное занятие геймера. Учтите, что время, отведенное на выполнение миссии, ограничено, а героев необходимо вовремя кормить мясом свежезабитых гадов, иначе они ослабеют от голода.

MONSTER HUNTER

IMPORT REVIEW

ЗАТЕРЯННЫЙ МИР

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Иногда кажется, что рынок online-развлечений на консолях существует лишь в воображении руководителей некоторых крупных издательств. Это все же не так, однако отрицать проблемы глупо; особенно, когда геймерам пытаются продать столь сырые игры.

Monster Hunter выделяется на фоне других сетевых RPG вроде Champions of Norrath своей очевидной «заточенностью» под online, причем сравнивать игру корректно лишь с самым первым и вполне успешным проектом такого рода на консолях – Phantasy Star Online. Вот только делать это на основе пресс-релизов и скриншотов нельзя.

В Monster Hunter действительно представлен богатый игровой мир с нелинейным геймплеем, имеется не меньше различных вариантов развития персонажа и фич, чем в иных PC RPG, присутствует даже и сюжет, а в самом начале игра встречает нас более чем впечатляющим CG-роликом. Очень много ситуаций, когда хочется снять скриншот с тем, чтобы затем повесить его в качестве обоев на десктоп. Красивейшие виды доисторических лесов, полей и рек, огромные динозавры, уверенные в своем незыблемом превосходстве, и бессильно трепещущие свежепойманные рыбы – все это выглядит действительно замечательно. Однако стоит забрести в кусты, как красивая картинка распадается на два-три полигона и десяток пикселей, размазанных по их поверхностям. Анимация всех моделей хороша, но в бою каждая живет собственной жизнью. Меч висит в воздухе за спиной персонажа, динозавры легко застревают в корягах и кустах, процесс вырезания куска мяса из тушки убитой твари часто происходит в полуметре от собственно тушки. Наконец, бои, поставленные наподобие Rise to Honour, поначалу очень напрягают. Камеру необходимо постоянно поправлять нажатием шифта – это куда хуже, чем кривой, но хотя бы частично меняющийся автоматически угол обзора.

Что online-, что offline-режим предлагают отыгрывать жизнь охотника-собирателя в мире, где обитают разные страшные твари, придуманные разработчиками. Игрок может собирать десятки и сотни видов предметов, комбинировать их по своему усмотрению, заказывать кузнецам новые виды оружия, получать и выполнять квесты, наращивать свои возможности, подбирать экипировку по вкусу, общаться с NPC и худо-бедно, но продвигаться по сюжету. Как в Phantasy Star Online, от других проектов игру отличает антураж. Собственноручно готовить барбекю из монстра под веселую мелодию, а затем отправиться загонять новое стадо динозавров – ради такого взглянуть на Monster Hunter стоит. Но не удивляйтесь, если игра вас будет очень сильно раздражать. ■

ВЕРДИКТ

УСТАРЕЛО



6.0 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

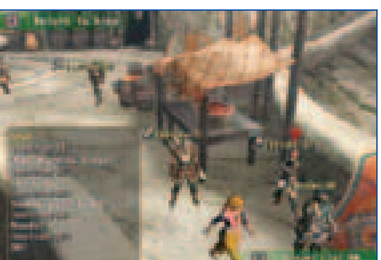
ПЛЮСЫ

Сетевой режим, скопированный из Phantasy Star Online. Местами хороший видеоряд. Несколько интересных идей.

МИНУСЫ

Жуткие баги графики, чудовищно непривычное управление, однообразность миссий. Игра вышла только в США и Японии.

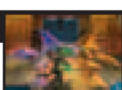
Выйди игра на Dreamcast три года назад – все бы покупали и радовались. А сейчас она кажется милой, но архаичной и недоделанной.



В городе одновременно находится восемь человек.

ХУЖЕ, ЧЕМ

Phantasy Star Online



ПРОЩЕ, ЧЕМ

Final Fantasy XI



САМАЯ ПЕРВАЯ ВЕРСИЯ PSO БЫЛА ЛУЧШЕ. ХОТЯ И MONSTER HUNTER ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ.

ЭКСПЕРИМЕНТЫ С ONLINE

ОПОЗДАЛИ НА НЕСКОЛЬКО ЛЕТ

Конечно, в России выходить в Сеть с PS2 могут лишь единицы, но не учитывать online-режим при оценке Monster Hunter глупо. Итак, USB-наушники не поддерживаются – переговариваться получится только текстом (желательно иметь клавиатуру). Квесты раздаются совсем как в Phantasy Star Online – в центральном городе, там же можно собрать себе команду. Практически всегда вас будут просить убить или поймать каких-то монстров, либо найти и принести ценные предметы. Варьироваться будут только названия объектов, так что миссии очень однообразны. Очень смешно то, что в одном городе одновременно могут находиться не более восьми человек (!), хотя, естественно, на серверах Capcom можно легко найти другой, свободный.


МУМИЯ
Фантастическая игра с самыми невероятными приключениями.
Ожившие персонажи известного мультсериала!
В твоих руках волшебные силы магического браслета Озириса!
Холод, огонь, электричество и телекинез!

■ ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: FPS ■ ИЗДАТЕЛЬ: LucasArts
■ РАЗРАБОТЧИК: Pandemic Studios ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 50
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P4 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

http://www.lucasarts.com/products/battlefront



Дизайнерам поклон – все планеты легко узнаваемы. Вот, например, равнины Набу.



Густая растительность надежно укрывает воинов республики. Дроиды несут потери.



Кроме основных рас, в SWB есть и «вспомогательные» союзные народы. Для повстанцев это мохнатые арбалетчики-вуки, несколько, кстати, измельчавшие по сравнению с фильмом.

STAR WARS: BATTLEFRONT

НОВЫЙ ЗЕВС НА ИГРОВОМ ОЛИМПЕ?

РОМАН «SHAD» ЕПИШИН
shad@gameland.ru

Не мешайте коньяк с кока-колой – зелье получается отвратное! Не добавляйте к шампанскому водку – коктейль разожжет такое сияние, что недолго ослепнуть. Не подливайте к пиву C_2H_5OH – на утро голова лопнет с влажным хрустом спелого арбуза.

Сии бесценные знания человечество приобрело путем бесконечных проб, ошибок и риска, но ведь без риска успех невозможен! LucasArts рискнуть не побоялась. Ядреная смесь из Star Wars и Battlefield 1942 могла запросто оказаться отравой, а это, чего греха таить, у компании случалось нередко. К счастью, не оказалась.

НЕ ДЛЯ ОДНОГО

Только давайте договоримся сразу: однопользовательская ценность Star Wars: Battlefront (SWB) стремится к нулю. Нет, Single Player, конечно, есть, но он, как бы это помягче, не впечатляет. Сюжетная кампания, если удостоить это недоразумение столь громкого титула, состоит из набора весьма почти бессвязных миссий, затрагивающих разные фрагменты киноэпопеи. Кстати, кадрам из фильмов тоже нашлось место. Ими нас потчуют между миссиями и брифингами, дабы хоть немного разогнать тоскливый туман, окутывающий сингл. Назвать невнятный сюжет интересным – значит нагло соврать. Всякой одухотворенности история лишена напрочь, перед игроком не ставится моральных альтернатив, как в линейке Jedi Knight, а драматичные, по замыслу создателей, моменты выглядят надуманными, напыщенными и притянутыми за уши. Взять хотя бы шараханье главгероя из света во тьму. Судя по всему, разработчики впаяли смену сторон в сюжет лишь потому, что в играх вселенной Star Wars принято заострять внимание на борьбе темного и светлого начал. Короче говоря, наиболее целесообразным представляется не задерживаться в кампании, а сразу направляться в Galactic Conquest.

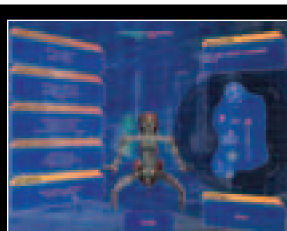
ПОКОРЕНИЕ ГАЛАКТИКИ

Именно в этом месте с лица SWB спадает черная паранджа, открывая истинную сущность проекта. Galactic Conquest в варианте с управляемыми AI-ботами делает лицо игры красивым, а в полноценном мультиплеере с людьми-врагами и людьми-союзниками – попросту обворожительным. Pandemic отказалась от стандартной схемы «выбрал карту – устроил мясорубку». Такие банальности не к лицу «Звездным войнам». Нам предстоит покорять планеты! Каждый подлежащий захвату шарик состоит из двух огромных локаций. Выбрав объект вторжения, мы, в идеале, должны распространить свое влияние по всей галактике.

ТАК, КАК ЛУКАС НАПИСАЛ

ВСЕ В ОДНОМ

В SWB переплелись все эпизоды и эпохи киноэпопеи «Звездные войны». В одном большом котле варятся и повстанцы, и солдаты Империи, и республиканская армия, и, конечно же, дроиды. При этом каждый лагерь располагает пятью видами бойцов, отличающихся вооружением. Перед вами мой любимчик – «дроидека». Этот колобок перемещается гораздо быстрее любой другой пехоты и оснащен неплохим набором лазерных орудий.



ВЕРДИКТ

VIVAT PANDEMIC!



8.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

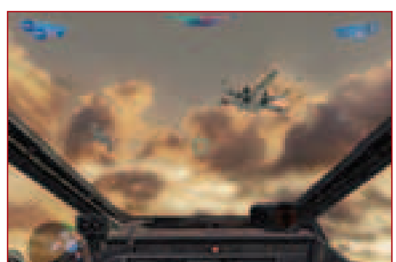
ПЛЮСЫ

Динамичный геймплей, приятная графика, знаменитая музыка и великолепная атмосфера «тех самых Star Wars».

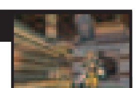
МИНУСЫ

Откровенно слабый сингл, прихрамывающий на обе ноги AI, недочеты с авиацией – мало места для полетов.

Новая звезда на небосклоне многопользовательских экшнов, свежая кровь, которая встряхнет болото «батлфилдов».



Для X-Wing машина слишком неповоротлива.

НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Battlefield 1942 	Tribes 2 

SWB СТОЛКНЕТСЯ С ЖЕСТОКОЙ КОНКУРЕНЦИЕЙ, НО ОН ГОТОВ К БОРЬБЕ.

СМУТНЫЕ СОМНЕНИЯ

Несмотря на то что первые несколько дней, проведенные на полях SWB, оставляют яркие, неизгладимые впечатления, будущее проекта все же не кажется безоблачным. Разработчики не учли ряд моментов и допустили несколько недочетов, которые в перспективе могут выйти «боком». Во-первых, игра лишена вразумительной системы формирования кланов и отслеживания их успехов. Во-вторых, многие карты, хоть и просторны, имеют строго фиксированные пути к победе, что ограничивает свободу действий, а значит, в будущем грозит скукой. Но у разработчиков еще есть время на превентивные меры, пока эйфория игрового сообщества не пошла на спад.



И БУДЕТ НАШ ПОЛЕТ ВЫСОК

НО, К СОЖАЛЕНИЮ, НЕДАЛЕК

Авиация, вне всяких сомнений, – одна из самых увлекательных сторон SWB. На словах невозможно передать чувство азарта от воздушного боя в рамках экшна и радость полной свободы действий: хочешь – летай, хочешь – бегай. Однако не обошлось без казусов. Pandemic не смогла правильно соотнести скорость истребителей и размеры карт. В итоге летать особенно и некуда – очень быстро выпадаешь за зону боевых действий.



Дабы украсить и без того оригинальный геймплей еще толикой приятных новаций, Pandemic учредила систему бонусов, открывающихся гордым покорителям планет. Ускоренное восстановление здоровья солдат, повышение меткости управляемых AI бойцов... Мелочи, а приятно. Настоятельно рекомендую захватить Татуин: в качестве бонуса в ваше распоряжение будет предоставлена армия лихо орудующих световыми мечами джедаев. Аналогичным образом можно добиться поддержки таких именитых персонажей, как Люк Скайуокер и Дарт Вейдер.

Сражения ведутся в лучших традициях Battlefield 1942, то есть с применением сухопутной и воздушной техники и участием внушительного количества бойцов. В отношении масштабности больше всего повезло владельцам PC, ибо компьютерная версия SWB позволяет сходиться в смертельной схватке 32 игрокам в режиме онлайн и 50 – при игре по локальной сети. К сожалению, варианты для Xbox и PS 2 могут похвастаться лишь 24 и 16 участниками соответственно. Тем не менее, способ превратить маленькую стычку в огромную войну существует. Боты! Никто ведь не заставляет отказываться от их помощи в мультиплеере. Да, электронные мозги в SWB соображают далеко не лучшим образом, но 32 дополнительных ходячих фрага создадут вожделенную атмосферу глобальной схватки. Большего от них и не требуется.

ПРОБЛЕМЫ С ИНТЕЛЛЕКТОМ

А вот насладиться по полной однопользовательским Galactic Conquest помешает посредственный AI. Как правило, несколько часов среднестатистический геймер получает реальное удовольствие, но затем волей-неволей начинает замечать просчеты в поведении ботов. Причем количество ляпов возрастает прямо пропорционально количеству AI-солдатиков – процессор просто не справляется со всеми линиями поведения. В итоге местные интеллектуалы угоняют в неизвестном направлении драгоценную технику, роняют на землю истребители или просто посылают разворачивающуюся на их глазах баталию к дьяволу и истуканами встают на месте. Впрочем, Battlefield 1942 тоже не за сингл хвалят.

В такого рода играх главное – хорошо сбалансированный относительно тактики геймплей, рассчитанный на живых, думающих игроков. С этой стороны к SWB не подберешься. Огромное количество знакомых по книгам и фильмам транспортных средств предоставляет широкие тактические возможности, не превращая при этом игру в командный симулятор футуристических боевых машин. Пехота, действующая слаженной группой, куда быстрее «завалит» огромного стального мамонта о четырех ногах, нежели стационарное лазерное орудие, практически бессильное перед броней мастодонта.

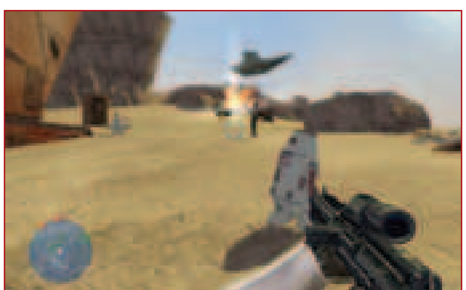
ПОЗИТИВНО

В ориентированных на мультиплеер экшнах как-то не принято заострять внимание на графическом оформлении. Однако после выхода UT2004 все разработчики вынуждены держать определенную планку качества, и Pandemic достойно справилась с этой задачей. SWB не поражает, но выглядит достаточно симпатично, чтобы игрок просто не задумывался о визуальной стороне случившегося давным-давно в далекой-далекой галактике конфликта. Движок поддерживает немалое количество спецэффектов и воспроизводит на экране великолепную фауну. Вновь мы можем порадоваться за обладателей PC-версии, где леса Эндора нарисованы наиболее ярко, красочно. Здесь, кстати, кроется дополнительный тактический элемент: в густой траве удобно прятаться и устраивать засады.

Смелый эксперимент LucasArts и Pandemic, вне всяких сомнений, удался. По сей день лидирующие в клубах CS и Battlefield 1942 давно напрашиваются на увесистую оплеуху от достойного конкурента. SWB готов бороться за место под солнцем. ■



Стальные цыплята почти неуязвимы: атакуйте их группой пехоты, а еще лучше – танками.



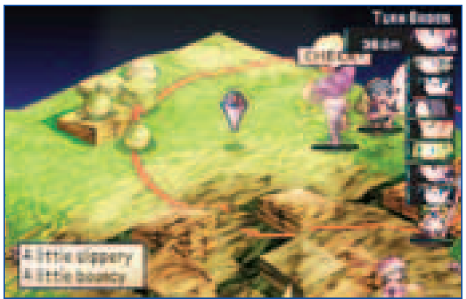
Служебные дроиды на поле брани играют роль медсестер, подлечивая солдат.



Игра не только очень симпатично выглядит, но также располагает реалистичной физической моделью. Взрывы, которые здесь не редкость, раскидывают солдат, будто тряпичных кукол.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: RPG/strategy
■ ИЗДАТЕЛЬ: Nippon Ichi ■ РАЗРАБОТЧИК: Nippon Ichi
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.nisamerica.com/games/pb



Вооружаться можно даже зазевавшимся противником – и использовать его навыки!



Магические спецэффекты выглядят не так впечатляюще, как в Disgaea.



Дизайн Phantom Brave лишь неискушенному человеку кажется идентичным знакомому по Disgaea: Hour of Darkness. Специалист сразу заметит разницу.

PHANTOM BRAVE

IMPORT REVIEW

ПРИЗРАЧНАЯ БРАВАДА

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА
serizawa@mail.ru

Известный фильм Акиры Куросавы о подвиге семи самураев повествует о семи смельчаках, сумевших отстоять осажденную бандитами деревню, хотя при первоначальном раскладе сил на каждого из них приходилось вдесятеро больше человек с нападающей стороны. Идея того, что опытные воины, используя свои боевые навыки и знание стратегии, могут справиться со значительно превосходящими их силами противника, прочно укрепилась в качестве основы для многих стратегических игр из Страны восходящего солнца, и Phantom Brave не стал исключением из этого правила.

Легко предугадать, что предстоит игроку: разобраться в достоинствах и недостатках различных классов персонажей, организовать команду по своему вкусу, да и вразумить какое-нибудь очередное вселенское зло с учетом влияния особенностей ландшафта на боевую раздачу тумаков. Только вот авторам La Pucelle: Tactics и Disgaea: Hour of Darkness удается каждый раз эту классическую формулу разнообразить так, что даже равнодушные к тактическим RPG игроки проводят десятки часов за похождениями Приэ или принца Лахарла, прощая разработчикам скромное (по меркам PS2) графическое оформление за интересную игровую механику и ироничные диалоги персонажей.

В Phantom Brave «стратегическая фишка» напрямую связана с сюжетом игры. Родители маленькой Мароны, зарабатывающие на жизнь охотой на монстров, погибли во время очередного похода на остров Зла в схватке с особо сильной нежитью. Погибли, но предсмертное заклинание отца Мароны вернуло душу одного из его друзей обратно из небытия к жизни, и теперь уже в качестве призрака мечник Эш оберегает Марону от различных неприятностей. И невольно становится причиной того, что все боятся «одержимой духами» девочки. А страх порождает ненависть...

Марона действительно умеет общаться с призраками (фантомами, по терминологии Phantom Brave) и призывать их на битву, как в свое время делала валькирия Леннет в Valkyrie Profile. Правда, цель ее – не собрать войско для участия в битвах богов, а помогать попавшим в беду людям, как помогали ее умершие родители. Бесплотных фантомов на время сражения необходимо материализовать: «привязать» к разбросанным на поле предметам. Причем стратегии в этом простом занятии куда больше, чем может показаться: все предметы обладают своими параметрами и тем самым влияют на параметры материализованных героев. Нап-

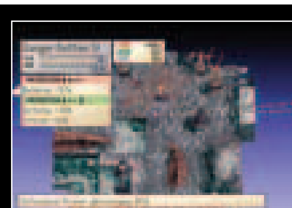
«СКАЖИ МНЕ, КАК ТЕБЯ ЗОВУТ...»

Привычные ведьмы, рыцари и лучники в Phantom Brave соседствуют с уникальными классами: «пещерным монахом» (dungeon monk) и «титулователем» (titlist). Монахи за умеренную мзду генерируют случайные подземелья и дают возможность телепортироваться обратно до полного прохождения всех уровней, но только если присутствуют на поле. Назначатель титулов же способен переименовывать объекты и персонажей, тем самым влияя на их параметры, – характеристики вроде «Хитроумный» или «Великолепный» присутствуют в игре не только в эстетических целях, но действительно повышают интеллект или способности по применению тех или иных навыков.

БЛАГОДАТЬ ОТ ПРИКОСНОВЕНИЯ К АНТИКВАРНОЙ ВАЗЕ

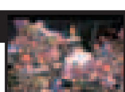
ПОЛКОВОДЦУ НА ЗАМЕТКУ

Зачастую предметы на поле способны передать призраку при материализации не только свои параметры, но и проецируемую на них другими объектами «защиту». Хорошо, правда, если защита гарантирует какие-нибудь положительные бонусы, вроде увеличения атаки на 50% или восстановления здоровья, а не ослабляет персонажа. Преимуществами проецируемой «защиты» может воспользоваться и противник, – а снимает ее только уничтожение объекта-«проектора».



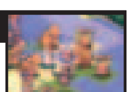
СЕРЬЕЗНЕЙ, ЧЕМ

Disgaea: Hour of Darkness



УВЛЕКАТЕЛЬНЕЙ, ЧЕМ

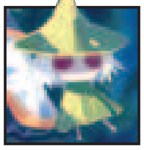
La Pucelle: Tactics



ТРЕТИЙ ПОДРЯД ХИТ ОТ NIPPON ICHI ПРЕДЛАГАЕТ СОВСЕМ НОВЫЙ ВЗГЛЯД НА ЖАНР.

ВЕРДИКТ

УВЛЕКАТЕЛЬНО!



8.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Оригинальная система совершенствования персонажей и оружия, динамичные бои, удобная прокачка героев, интуитивное управление.

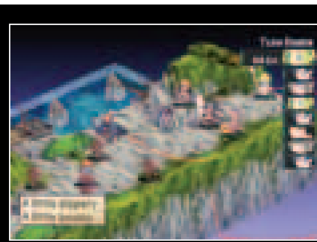
МИНУСЫ

AI работает по принципу выбивания в первую очередь слабых персонажей, неизбежное морализирование в диалогах.

Один из лучших образцов японских тактических RPG на данный момент. Отличная альтернатива Disgaea: Hour of Darkness.

ПРОСТО ЛИ СТУПИТЬ НА СКОЛЬЗКУЮ ДОРОЖКУ?

ЗАКОНЫ ФИЗИКИ В ОТДЕЛЬНО ВЗЯТОЙ СТРАТЕГИЧЕСКОЙ ИГРЕ



Ландшафты Phantom Brave богаты и разнообразны не только видом, но и типом земляного покрова, характеризующегося степенью «скользкости» и «пружинистости». Поскольку передвижение происходит не по размеченным квадратам поля, а на манер Breath of Fire V: по всей доступной площади в пределах заданного радиуса, свойства почвы могут сыграть на руку игроку или же, наоборот, ухудшить ситуацию. Выбывание за пределы арены чревато удалением персонажа до конца раунда.

ример, камни дают бонус к атаке и защите, зато снимают около 30% скорости, а всяческие цветочки способствуют повышению интеллекта, но отрицательно сказываются на «силовых» характеристиках. Кроме того, предметы понижают или повышают уязвимость от элементных атак. Как тут не помучиться с принятием важных полководческих решений?

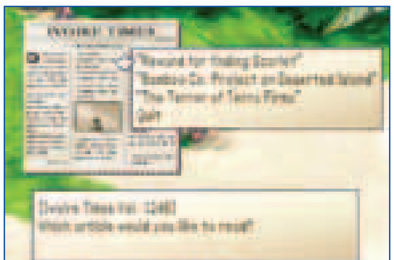
Драки проходят весьма динамично благодаря отказу от пораундовой системы боя – право персонажа на ход и периодичность ходов определяется его параметром скорости. Сокращено и время хода – боевые действия и спецатаки демонстрируются не на отдельном экране, а непосредственно на поле. Отдельных рукоплесканий заслуживает организация ненавистного любому нетерпеливому игроку процесса раскачки команды: в Phantom Brave в дополнение к сюжетным битвам предусмотрены случайным образом сгенерированные подземелья с самым разнообразным ландшафтом и набором врагов.

Сражениями «потусторонняя» тема Phantom Brave не ограничивается: все Маронино хозяйство держится на призраках различных классов, вернее, тех из них, кто способен выполнять и «мирные» функции, вроде генерации подземелий, лечения вне боя или оружейных экспериментов. Новые классы становятся доступны после определенного количества побед над представителями данных классов.

Вместо традиционного набора обмундирования для каждого персонажа в Phantom Brave экипируется только оружие. Оружием может являться любой предмет, при котором фантом способен материализоваться (да-да, даже невинная ромашка или фруктовое дерево), и поэтому параметры воина напрямую зависят от того, чем он размахивает в драке. Конечно, командный фантом-купец по мере набора уровней опыта будет расширять ассортимент своего магазина, однако же один из наиболее выгодных путей производства арсенала, которому обзаведется любая армия, – алхимические опыты. Особо ловкие фантомы умудряются уволочь с поля боя те предметы, при которых они были материализованы, тем самым расширяя набор предметов для комбинирования. Операция объединения позволяет за определенное количество маны присвоить часть параметров одного предмета другому, включая уникальные навыки. Успешно комбинируются и сами фантомы для заполучения выгодных скиллов с жертвуемого в угоду алхимии (бррр...) персонажа.

При всем богатстве возможностей, которые предлагает игровая система Phantom Brave, не возникает ощущения, что от игрока требуются совсем уж невероятные мыслительные способности, чтобы освоиться со всеми опциями. Интуитивное управление и подробность доступной игроку информации, будь то внутриигровое руководство или изменения в параметрах персонажей и объектов при выборе «материализационного якоря», хорошо страхуют от действий наугад и ошибок «по незнанию». Предусмотрена возможность отказа от просмотра сюжетных вставок – на случай, если придется переигрывать неудавшиеся бои. И что особенно приятно, цветовая гамма крайне располагает к вдумчивому прохождению – никаких вызывающе ярких цветов или злоупотребления эффектом «мигания», чем грешили предыдущие разработки Nippon Ichi.

Добросердечность и искренняя наивность Мароны по ходу игры вполне способна вызвать зубовный скрежет у ненавистников «белых и пушистых» героинь. Впрочем, ее идеализм уравновешивается сарказмом и здравомыслием Эша: друг друга эти двое дополняют просто замечательно. Конечно, это не «Дисгайа» с карикатурно вспыльчивым Лахарлом, чертовкой Этной и иронизированием над клише видеоигр и аниме. Phantom Brave – совсем другая история, не столько пародия, сколько рассказ о взрослении и вере в добро, несмотря ни на что. ■



Сплетен в местной газете – хоть отбавляй.



Навыки персонаж получает как при создании, так и от экипированного оружия.



Графическое оформление сюжетных вставок осталось прежним еще со времен «Ля Пюсели».



«Классовые» навыки некоторых фантомов позволяют им уже одним своим появлением в клубах дыма навредить врагу. Материализовать их при одиноком кустике не имеет смысла – только «блицкриг» в рядах противника!

■ ПЛАТФОРМА: PC, Xbox, PlayStation 2 ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: SCi Games (Европа), Gathering (США) ■ РАЗРАБОТЧИК: Pivotal Games ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 1,4 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт RAM)

http://www.conflict.com/conflictVietnam



Маленькая подлость вьетконговцев – вышки с автоматчиками.



Враг легко подбежал вплотную к нашим: искусственный интеллект снова свалял дурака.



Темно-зеленый, с огромною пушкой, / Выехал танк на лесную опушку. / Вылез танкист и, ругаясь сурово, / С гусениц счистил курсанта Петрова.

CONFLICT: VIETNAM (КОНФЛИКТ: ВЬЕТНАМСКАЯ ВОЙНА)

ЧАПАЕВ И ПУСТОТА

ИГОРЬ СОНИН
sonin@gameland.ru

Здесь грязно, противно и до одури скучно. Здесь нет «Макдональдсов», кинотеатров и папы-мамы, зато есть сержант, который заменит все перечисленное и девушку в придачу. Здесь за каждым кустом сидит злой партизан с ржавым серпом в руках, а на каждой дороге натянута парочка растяжек. Если повезет, умрешь сразу. Если нет, оторвет руку – ногу или получишь пулю в живот и проведешь следующие восемь-десять часов, четко сознавая, что вот-вот сдохнешь от потери крови. Добро пожаловать во Вьетнам, сосунки!

ПОБУДОЧНАЯ

Первые две игры серии Conflict позволяли игроку поучаствовать в операции «Буря в пустыне». Но с переменным успехом: погрузиться в атмосферу серенького тактического симулятора мешали SWAT, Rainbow Six и несерьезный, но такой притягательный Counter-Strike, в который по «локалке» каждый вечер рубятся все пацаны нашего двора. Третья часть «Конфликта» засылает играющую публику на популярную нынешней осенью войну во Вьетнаме. Тема благодатная: известно, что американцам в джунглях пришлось туго, а потому многим хочется познать тонкости партизанского боя. Да и многочисленные высадки в Нормандии уже надоели... Разработчики ShellShock: Nam '67 грозились в красках поведать, какие ужасы творились во Вьетнаме, но показали лишь то, что шотландцы демонстрировали врагам в Braveheart. Английская команда Pivotal Games не давала громких обещаний, но честно обрисовала от лица четверых американцев сумрачную и безысходную войну.

Квартетом бойцов правит игрок. Не взирая на чины и звания, трое товарищей подчиняются тому, у кого за плечами зависла камера. Схема геймплея проста. В начале миссии выдается несколько боевых задач, как правило, обычных – «идите туда, убейте всех». Но и среди них встречаются интересные находки: например, надо закидать противника дымовыми гранатами, чтобы по завесе с вертолета выпустили ракету. По выполнении заданий игрок смотрит видеоролик, прокачивает навыки подопечным и переходит к следующему уровню. Conflict: Vietnam не бросается в лагерь хардкорных тактических симуляторов, оставаясь аттракционом для любителей звонких перестрелок. Одной команды «все за мной» достаточно, чтобы пропахать карту от «press any key when ready» до «mission accomplished». Правда, в этом случае приходится действовать осторожно и не лезть на рожон. Вообще, сослу-

ВЕРДИКТ

ПОРОЖНЯКОМ



6.0 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Напряженный игровой процесс, интересная система заданий, сладенькие ролевые элементы.

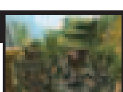
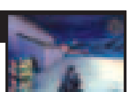
МИНУСЫ

Не лучшая графика, странная схема управления напарниками, туповатый геймплей.

Местами весьма, но мест мало. На каждый плюс приходится по полтора минуса. Как в анекдоте: «ну не шмогла я, не шмогла».



Роликов много, но угловатые бойцы нынче не в цене.

ХУЖЕ, ЧЕМ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Vietcong 	Conflict: Desert Storm II Back to Baghdad 

НЕ ЛУЧШЕЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ ВЬЕТНАМСКОЙ ВОЙНЫ. НО И НЕ ХУДШЕЕ.

ДОБРОЕ УТРО, ВЬЕТНАМ

ЛИЦЕНЗИРОВАННАЯ МУЗЫКА В CONFLICT: VIETNAM

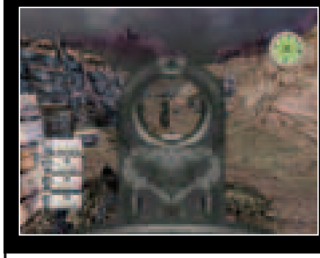


Прекрасный фильм Барри Левинсона навсегда связал войну во Вьетнаме с музыкой шестидесятых готов. В Pivotal Games решили дать от ворот поворот патетичным инструментальным трекам и лицензировали аж «Paint It, Black» группы The Rolling Stones. Кроме этой выдающейся композиции в игре звучат White Rabbit команды Jefferson Airplane, Nowhere To Run в исполнении Марты Ривз и группы The Vandellas, а также Goin' Up The Country от Canned Heat.

ПОТЕМКИНСКИЕ ДЕРЕВНИ

СКРИПТОВЫЕ ЗАСТАВКИ ПРАВЯТ БАЛ

Хотя Conflict: Vietnam иногда выдает живые сценки необычайной красоты, большая часть прелестей жестко заскриптована. Например, трагическую гибель этого бойца предотвратить никак нельзя.





живцы в Conflict: Vietnam больше похожи на дополнительные жизни, чем на дышащих и думающих солдат. «Вынесли» лидера – и вы переключаетесь на залегшего в укрытии товарища, разбираетесь с обидчиками, подлечиваете павшего и продолжаете путь к следующему кусочку сюжета.

КИНО ПРО ВОЙНУ

Отбросив недоразвитые тактические особенности, ясно понимаешь, что никакой правдоподобной войной в игре не пахнет. Джунгли намалеваны на стенах уровня ради приличия: на самом же деле нам подсунули почти что линейный коридорный шутер, где нужно шагать из пункта А в пункт Б и давить врагов огнем. Противников много, они носят соломенные шляпы, перед загрузкой уровня устанавливают мины-растяжки, возводят деревни и вышки, а отыграв свою роль, падают оземь и оставляют подле себя оружие, на которое можно обменять текущий ствол (что для серии Conflict большая новость). Действие по ту сторону экрана никоим образом не похоже на реальную войну во Вьетнаме. Хотя до уровня бодренького боевичка вполне дотягивает.

Вообще геймплей ни на секунду не дает расслабиться. Получил задание – вперед! Сквозь джунгли, лицом в грязь, по грудь в воде. Один вьетнамец, два, три, десяток, дюжина, полсотни, сотня – к концу некоторых миссий счет уничтоженных вашей четверкой идет на тысячи. Разработчики Conflict: Vietnam умело развлекают играющего: в кадре всегда что-то творится, кто-то носится, паникует, стреляет, кого-то нужно лечить и куда-то бежать. Кроме нескольких основных заданий внизу списка болтаются дополнительные, которые можно и не выполнять. Но устоять перед соблазном еще постреляять нелегко, ведь каждый убитый враг – опыт, конвертируемый в увеличение стрелковых навыков. В самых горячих локациях бутафорские вьетнамцы возрождаются бесконечно, всех их убить нельзя, следует только как можно быстрее бежать – от скрипта к заставке и от заставки к скрипту.

В пылу сражения не замечаешь ничего вокруг. Но однажды чувствуешь, что вьетнамцы притворяются, патроны холостые, а грозный вертолет подвешен на тонюсенькой леске, – и возвращаться к игре не хочется. С другой стороны, и досады по поводу бесцельно потраченного времени нет, а это уже немало. ■



Слишком мало растительности, слишком коричневая земля, слишком угловатый вертолет, в котором нет ни пассажиров, ни пилотов. Пусто.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action/platform
■ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE ■ РАЗРАБОТЧИК: Sucker Punch
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.suckerpunch.com

SLY 2: BAND OF THIEVES

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

БЛАГОРОДНЫЙ ДОМУШНИК

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Три знаменитых сериала платформеров от Sony легко могут обеспечить поклонников жанра развлечением на год вперед. И если свежие Ratchet & Clank и Jak появятся спустя месяц-два, то Sly 2 добрался до прилавков магазинов уже сейчас. И, смею заверить, это далеко не худший из троицы!

Sly Raccoon (он же Sly Cooper and the Thievius Raccoonus) запомнился удивительно приятной анимацией главного героя, неожиданным дизайном вкупе с применением технологии cel-shading и элементами пародии на Metal Gear Solid. Сиквел продолжает эти традиции, добавляя в коктейль открытые локации в духе Grand Theft Auto и возможность играть за всех трех членов команды.

ЖАНРОВАЯ ЧЕХАРДА

Современные платформеры уже практически отошли от канонов жанра, сложившихся десять-двадцать лет назад, позаимствовав слишком много от adventure. Однако серьезный сюжет, квесты и развитие персонажей – невиданные во времена ранних Sonic the Hedgehog и Mario вещи – соседствуют с классической игровой механикой, с помощью которой моделируется вполне современный геймплей. Можно сказать, что Sly прыгает по платформам, собирает монетки, карабкается по лестницам и убегает от неповоротливых вражин, но игра выглядит совсем не похожей даже на Crash Bandicoot или Pandemonium, не говоря уже о двухмерных платформерах. Зато сравнение с Beyond Good & Evil и Prince of Persia: The Sands of Time окажется вполне уместным.

Начинается игра с обучающего режима, интегрированного с завязкой сюжета. Sly и его друзья проникают в музей, где должны были храниться компоненты механического монстра из первой части. Выясняется, однако, что те уже были украдены до них и повинна в этом организация Claw Gang. Добыв список ее лидеров, троица благородных грабителей последовательно посещает места их обитания, проводит рекогносцировку, выясняет детали функционирования преступного бизнеса, совершает диверсии, а в конце концов и отбирает искомый артефакт. Не гнушаясь и иными попадающимися по дороге ценностями.

В играх прошлых лет все громкие слова вроде «проводит рекогносцировку» так и остались бы словами, маскирующими абсолютно банальный геймплей. Но только не в Sly. Игра не просто пародирует Metal Gear Solid – здесь действительно есть стелс-миссии, где необходимо прокрасться через территорию, не попадаясь на глаза охранникам. Иногда задачей становится не убить кого-либо, а сфотографировать цель из безопасного укрытия, либо незаметно проследить за человеком, бредущим по улицам города. Все по-честному, увидят вас – миссия провалена. Другое дело, что выполняется все это в свойственной платформе-

24 НАВЫКА НА СУНДУК МЕРТВЕЦА

И ЕЩЕ ВОСЕМЬ СВЕРХУ

Всего у каждого из трех героев есть по восемь скиллов, доступных для покупки за золотые монетки. Кроме того, на каждой из восьми «больших» локаций можно собирать особые призы в количестве 30 штук. Найдя все, Sly обретает еще один навык – то есть, всего у него их может набраться 16. Применять это богатство можно, назначая приемы на три шифта (четвертый отвечает за функцию бега). Поначалу навыков у героев нет совсем, однако позже они становятся исключительно полезными. Оригинальной систему назвать сложно, скорее это уже новый стандарт для жанра платформеров.

ВЕРДИКТ

ПУШИСТО



8.5 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

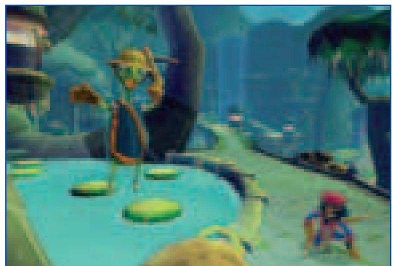
ПЛЮСЫ

Великолепная графика, оригинальный дизайн, разнообразный геймплей, правильный уровень сложности.

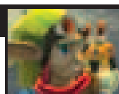
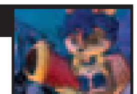
МИНУСЫ

Немного занудный сюжет, игра все же не так сильно отличается от первой части.

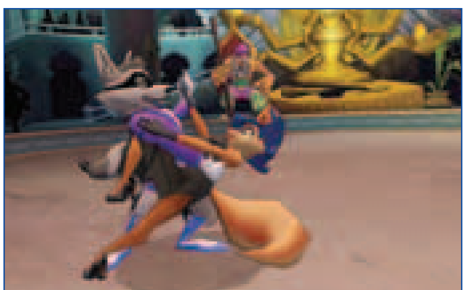
Очередной практически совершенный платформер. Вопрос в том, нужен ли он современным геймерам…



Bentley рад превращению в полевого работника.

НА УРОВНЕ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Jak II 	Sly Raccoon 

ИДЕИ ПЕРВОЙ ЧАСТИ ИГРЫ РАЗВИВАЮТСЯ В НУЖНОМ НАПРАВЛЕНИИ.



На долю героя выпадет немало трудностей. Придется, например, танцевать…



Своей волшебной палкой Sly расшвыривает врагов как котят.



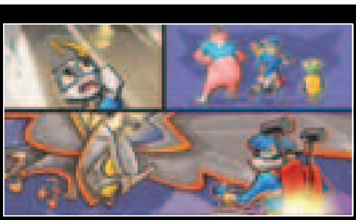
Троице героев придется теперь работать как всем вместе, так и по очереди. Их сильные стороны великолепно дополняют друг друга. Сила, ум и ловкость – вот качества, которые помогут благородным грабителям добиться своего.

ПОДОЙДЕТ И НОВИЧКАМ

Первая игра серии цеплялась за прошлое жанра своими смертельными падениями в пропасть, счетчиком жизней и малым количеством жизненной энергии. В Sly 2 от этих архаизмов было решено избавиться. Проиграть вообще невозможно – в случае гибели вас отбрасывают к последнему чекпойнту, вот и все. Но зато бывают ситуации, когда один-единственный промах приводит к провалу миссии – например, если украденная вами ценность сломается во время схватки, либо вас заметят часовые в стелс-миссиях. Все это не так уж сильно понижает уровень сложности, но зато комфортность прохождения возрастает многократно – ведь проходить по несколько раз одно и то же легкое место не придется, да и возвращаться на самое начало уровня или всей игры вас никто не заставит. Облегчены и некоторые базовые элементы игровой механики – например, во время бега по канату вы не рискуете свалиться вниз. И это просто замечательно!

ОТ КОМИКСОВ К ИГРАМ

ЗРИМ В КОРЕНЬ



Студия Sucker Punch (располагается в Вашингтоне) может гордиться своими дизайнерами, ведь Sly – одна из немногих игр с действительно уникальным видеорядом. Во многом это заслуга арт-директора, ранее работавшего в небезызвестной компании DC Comics; да и вся команда разработчиков питает глубокое уважение к американским графическим новеллам. Однако несложно заметить, что Sly не выглядит похожим на героев типичных западных или же восточных мультиков, причина тому – принятие дизайнерами во внимание потребностей аудитории всех трех регионов. Грубо говоря, американцам нужны были крутые герои, японцам – милые и симпатичные существа, а европейцам – яркие и остроумные личности. Так и родился неповторимый стиль игры.

платформерам манере, а излишней реалистичностью действия часовых не отличаются.

В первой части игры уровни были построены достаточно типично для жанра – линейные, с возможностью их повторного прохождения. Sly 2 представил относительно «открытый» геймплей в духе Grand Theft Auto. В каждом из больших уровней у вас есть «база» – там можно сдавать награбленное и покупать дополнительные приемы для героев. По мере прохождения вам выдают все новые и новые задания – соответственно, для их выполнения нужно метаться от одного края локации к другому (нужные точки отмечены чекпойнтами), часто будут попадаться и двери в дополнительные области – вроде подземных баз или же шикарных особняков злодеев. Вдобавок к этому можно свободно изучать уровни, собирать ценные предметы, грабить бандитов и тем самым пополнять свой банковский счет. Согласитесь, не самые типичные действия для платформера.

ВИКИНГИ НОВОГО ВРЕМЕНИ

Все трое героев игры – ловкий и хитрый Sly, умный и немного заторможенный Bentley, а также силач Murray – были представлены еще в первой части, но лишь сейчас вам позволено управлять каждым из них напрямую. Нетрудно представить себе, как именно следует их применять. Sly незаменим, когда необходимо незаметно прокрасться, вырубить нескольких охранников, проползти по вентиляционной шахте, а также сказать пару ласковых слов дамочке-полицейскому, безуспешно пытающейся поймать троицу благородных грабителей. Bentley, компьютерный гений, вынужден избегать прямого контакта с бандитами, «вырубая» их издалека. Позже он научится кидать бомбы и даже летать. Наконец, Murray расшвыривает врагов как котят, в том числе и неуязвимых для атак других героев. Кстати, «компьютерному гению» не всегда достаточно просто дойти до терминала и нажать кнопку действия, чтобы взломать систему. В Sly 2 немало мини-игр, проверяющих реакцию и смекалку геймера.

АУДИО И ВИДЕО

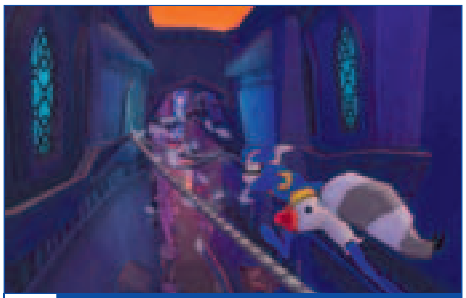
Как и подобает серьезной игре, Sly 2 не дает пользователю повода упрекнуть разработчиков в неумении писать графические движки. По большому счету внешне игра изменилась мало, но плавная анимация главного героя поражала воображение и в прошлом году, а мультяшность дизайна всегда позволяет распределить полигоны так, чтобы геймеру казалось, что никаких графических огрехов нет вовсе. В сиквеле более живым стал игровой мир, в особенности – большие центральные локации. В самом начале, когда герой бродит по огромному музею, сквозь окна видно, как снаружи по улицам города ездят автомобили, жизнь кипит. Это очень вдохновляет. Но после того как он выбирается на крышу, становится ясно, что все это было не просто красивой картинкой на фоне, а полноценной локацией, которую можно исследовать.

Что касается звуковой части, то музыка в игре ничего особенного не представляет, голоса всех героев кроме главного, как мне кажется, не будут раздражать разве что поклонников американских мультфильмов. Зато сам Sly говорит так мягко и убедительно, что можно простить все огрехи.

И напоследок скажу одну крамольную вещь. При всех своих достоинствах Sly 2, равно как и другие платформеры высшего эшелона, наверняка понравится далеко не каждому. Жанр сейчас жив и развивается, но – увы – не так востребован, как десять лет назад. Современные геймеры могут сказать, что Sly 2 скучен, а о вкусах не спорят, увы. ■



Хвост главного героя – предмет особой гордости разработчиков.



Беготня по канатам входит в список стандартных способностей. Упасть случайно невозможно.



Обчистить карманы большого и злого бандита – дело опасное, но выгодное. А уж анимация персонажей во время таких действий особенно красива. Так можно и самому клептоманию заработать.

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox, GameCube ■ **ЖАНР:** action/RPG
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Raven
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4

http://www.x-men-legends.com

X-MEN LEGENDS

ЛЮДИ Ч

ИГОРЬ СОНИН
sonin@gameland.ru

Глядя на ранние скриншоты X-Men Legends, следившие за судьбой игры геймеры возмущались, что за файтинг им подсунули взамен обещанной всеобъемлющей RPG. К релизу все стало на свои места: камера воспарила на высоту птичьего полета, три экрана статистики на каждого персонажа засели под кнопкой select, но в телевизоре по-прежнему творятся такие битвы, что считать их если не с файтингом, то с beat'em up – плевое дело.

В самом деле, излюбленные герои американских комиксов чаще становились персонажами экшн-развлекушек. Американская студия Raven, известная шутерами для PC (Soldier of Fortune, Heretic, Hexen), взялась создать наиболее точную и подробную ролевую игру по вселенной «Людей Х». Пэт Липо, глава проекта, ценит сотрудничество с Activision: «Там работают люди, умеющие общаться с менеджерами Marvel. Они знают, чего хотят от нашей игры комиксисты. Нам оставалось только сесть и сделать». И они сделали, да так, что человек, хоть сколько-нибудь ценящий бакенбарды Росомахи, непременно застынет в священном благоговении. Авторы с волшебной легкостью вводят в игру второстепенных персонажей комиксов незначительные, казалось бы, детали. Знатоки X-men (есть такие?), вам вопрос! Чьи подписи красуются на канадском флаге, который висит у Логана в комнате? В игре честно показана не только обстановка комнаты Росомахи, но и апартаменты других мутантов, живущих в школе профессора Ксавье. Разговаривая с их владельцами, можно отыскать уровни-флэшбеки, иллюстрирующие самые яркие истории, например, сцену бегства едва преображенного, перепуганного Логана из лаборатории.

ЮНЫЕ МУТАНТЫ

Тем же, кто знаком с X-men лишь по киноблокбастерам, придется осваивать теорию заново. Основная сюжетная линия привязана к Элисон/Магме, только пробудившейся мутантше. Из этого не следует, что она – обязательный персонаж в партии. Наоборот, игру начинает один Логан, разыскивающий Блоба, похитителя хрупкой Элисон. Состав партии фиксирован в сюжетно важных уровнях, однако на большей части карт игрок волен как угодно тасовать четверку участвующих персонажей, беря на дело практически любого X-мутанта. В точках сохранения можно подобрать других товарищей и за символическую плату воскрешать павших. Можно вообще не водиться с Магмой и нисколько не потерять: перед скриптовой сценкой она спустится с самолета людей X. Волноваться о «прокачке» персонажей не стоит: полученный актив-

РАЗВИВАЙ МЕНЯ НЕЖНО

В игре задействовано огромное количество придуманных в Marvel мутантов. Это, однако, не означает, что вы никак не можете повлиять на их облик. Например, Colossus каждые несколько уровней получает бонус к силе. Но если тратить свободные очки на развитие не силы, но ловкости, то сравнительно скоро он будет двигаться быстрее, чем Nightcrawler, тративший свободные очки, наоборот, на силу вместо ловкости. Правда, в таком случае персонажи поменяются местами: герой Алан Камминга станет медлительным и мощным, а Колосс – легким и проворным.



Луч света, дай мне силу! Четвертое июля!

ХУЖЕ, ЧЕМ	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Champions of Norrath 	Baldur's Gate: Dark Alliance II 

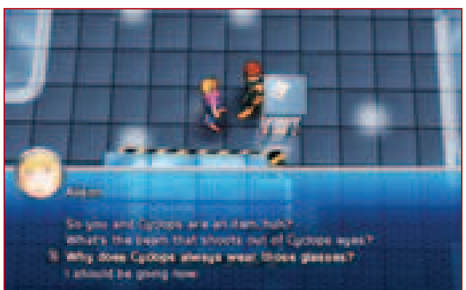
СТИЛЬНАЯ ACTION/RPG ДЕРЖИТСЯ СРЕДИ ЭЛИТНЫХ ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ ЖАНРА.

А ТЫ НЕ ПРОБОВАЛ НЕ БЫТЬ МУТАНТОМ?

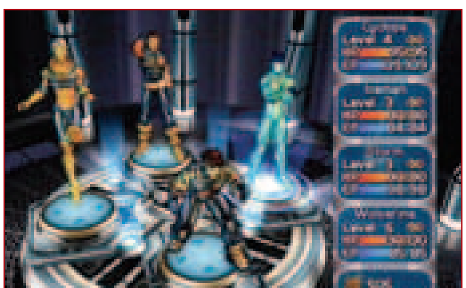
ФИЛЬМЫ Х

Вселенная X-men живописуется не только в сотнях комиксов и дюжине видеоигр, но также в кинофильмах и мультсериалах. Так, следующий голливудский блокбастер появится на свет в 2006 году и будет зваться просто: X-men 3. Созданные в разное время произведения позволяют проследить эволюцию дизайнов. На картинке – ранняя версия костюма Росомахи. Голубое трико кануло в лету, а коронная фраза не изменилась – «I'm the best at what I do».





Почему Циклоп всегда ходит в очках? Знатоки вселенной знают ответ на этот вопрос.



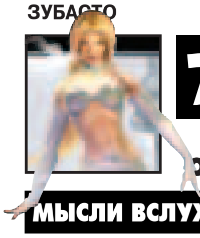
На экране менеджмента можно сменить персонажей или посмотреть досье на уже набранных.



Росомаха зол, когтист, непопсов и волосат. Арт с экранов загрузки, а также видеоролики, комиксы и дополнительные иллюстрации доступны прямо из главного меню.

ВЕРДИКТ

ЗУБАСТО



7.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

+ ПЛЮСЫ

Огромное количество аутентичных мутантов, увлекательный экшн, интересная система развития персонажей.

– МИНУСЫ

Приступы тупости у искусственного интеллекта, чрезмерно монотонное развитие персонажей.

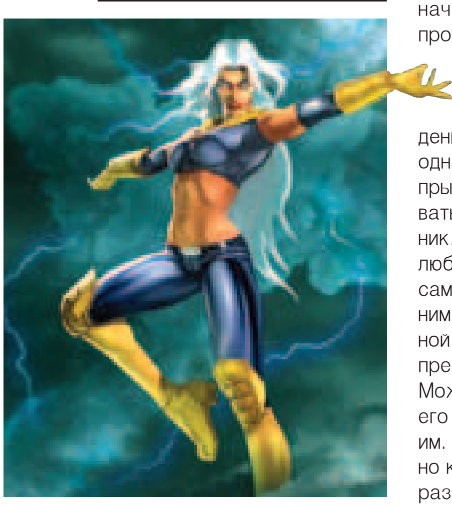
Для поклонника X-men – Библия, а не игра. Для остальных – крепкая action/RPG.

ДЕЛА ДАВНО МИНУВШИХ ДНЕЙ

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ ОТ RAVEN



Студия Raven сейчас известна в первую очередь благодаря компьютерным FPS. На самом деле X-men Legends – не первый опыт компании в жанре ролевых игр. Первыми проектами команды были Black Crypt и Shadowcaster, вышедшие в 1992 и 1993 годах соответственно. Обе RPG использовали популярный вид от первого лица и копировали геймплей тогдашнего хита Eye of the Beholder. Да и Hexen 2, шутер 97 года, тоже пестрил ролевыми примочками.



ной группой опыт расплывается по всем героям без исключения.

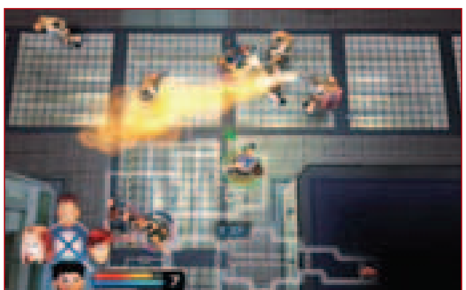
Приставка action в жанровом определении игры куда важнее суффикса RPG, и выпусти Raven игру без ролевого куска, вряд ли нашлись бы разочарованные, настолько сочна интуитивная система боя. Два удара, сильный и слабый, вяжутся в разновсяческие комбо, доступные с самого начала игры. Одно подбрасывает противника в воздух, второе откидывает назад, третье коротко и легко исполнимо, четвертое длинно и мудрено, но и повреждений оставляет куда больше. Еще одна кнопка геймпада отведена под прыжок, четвертая отвечает за захваты. Ухватив противника за воротник, герой затем отбрасывает его в любую указанную сторону, причем сам по себе бросок здоровья не отнимает. Зато если вломить врага спиной в стену, столб, забор или иное препятствие, удар станет ощутим. Можно попробовать кинуть злодея в его же товарища, больно будет обоим. Можно сбросить с обрыва, можно кинуть тело в хрупкие предметы и разбить их. С другой стороны, разумно действовать от противного – схватить бочку и швырнуть ее в недруга. Для достижения наилучшего эффекта рекомендуем использовать горючие и взрывоопасные материалы.

Здоровье избиваемого солдатика отображается вверху, а отлетающие от тушки цифры обозначают прибавку опыта, который, как уже говорилось, расходится на всю команду. Каждый персонаж обладает рядом атрибутов, разделенных на физические и «магические». Первые определяют мощь удара и шанс получить по голове, вторые – скорость регенерации «маны» и ее максимальное количество. С повышением уровня у героя автоматически поднимается значение «любимых» характеристик, а свободные очки игрок может распределить по своему разумению. Приписанные к мутанту навыки, напротив, сами не развиваются. Игрок выбирает их из немаленького списка (или прокачивает уже доступные). Среди подобных умений большинство уникальны (когти Росомахи, луч Циклопа), но есть и общие (например, повышающие шанс критического удара). Не забыта и экипировка, роль которой играют имплантаты, вываливающиеся из хладных трупов в количествах необычайных.

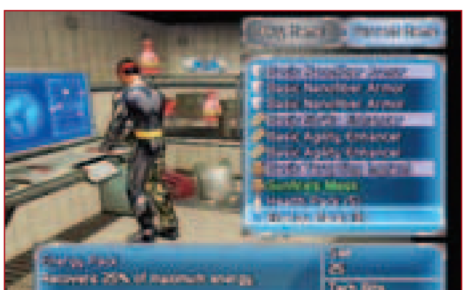
ОТ ВИНТА!

Игра, вне сомнений, станет Священным Писанием для каждого поклонника X-men, но и обычные геймеры найдут на что посмотреть. Боевая система бодра, весела и увлекательна. Четыре мутантские сверхспособности, привязанные к характеру персонажа, исполняются комбинациями с R2. В них вся соль игры: Росомаха обладает страшными физическими атаками, а Циклоп бьет на расстоянии несколькими энергетическими ударами, которые очень помогут против боссов. Стрелки геймпада позволяют прямо во время боя переключаться между мутантами вашей четверки и орудовать самым полезным из них.

И хотя X-men Legends есть объективно очень крепкая и цельная action/RPG, ей не хватает чего-то, что заставило бы игроков и журналистов таращиться в экран и выдыхать непроизвольное «вау», – того, что отличает шедевры от «просто хороших игр». Недостаточки есть: например, управляемые AI мутанты не считают зазорным вдруг свалиться в безобидную пропасть и там умереть. Кампания излишне монотонна, а в самые эпические моменты битвы с мутантами Магнето четверка окружает какого-нибудь Пиро и берет не умением, а числом. Однопользовательский режим тридцать часов показывает одну и ту же боевую схему на не слишком отличающихся этапах. Пара альтернативных уровней, мини-игры или неожиданные сюжетные повороты запросто вытащили бы игру в высшую лигу. Но их нет. ■



Нас жгут, а мы не плачем. И Росомаха, и Айсмен получают от огня одинаковые повреждения.



Forge продает оборудование за «монетки», разбросанные по уровням.



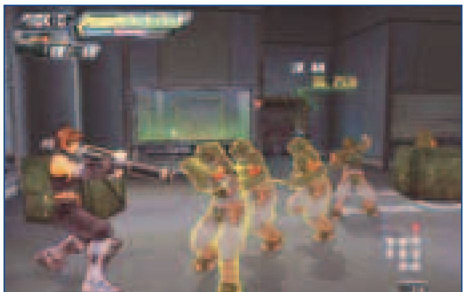
Ключевые объекты обозначены как в карте уровня, так и в игровом мире. Небольшой значок над генератором означает, что его слом входит в перечень обязательных заданий.

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Spike/Dream Factory
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

http://www.capcom.com/xpml/game.xpml?gameid=750089



Таким навыками фехтования и силой, как у Кэйди, может гордиться сам Клауд Страйф.



Выступает Токио, мастер пистолета и гений базуки. Недруги мрут десятками.



Графика класса «технология cel-shading плюс аниме-стиль» не теряет популярности и у разработчиков. Впрочем, с чего бы: стильно, броско, эстетично. Даже придираться не хочется.

CRIMSON TEARS

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

АНДРОИДЫ НЕ ПЛАЧУТ

SPRIGGAN
spriggan@animag.ru

Миновали славные времена 16-битных консолей, и жанр beat'em up стал приходить в упадок: никакие Fighting Force и Gekido не могли составить конкуренцию классическим Final Fight или Streets of Rage. За столь немалое время разработчики сподобились сообразить, что одними лишь потугами на качественный трехмерный мордобой ничего не добиться – в жанр надо привносить новые элементы. Как в Dynasty Warriors, но по-своему.

Что и говорить, дело правое, а занялись им команды Spike (Fire ProWrestling Z, Riding Spirits) и Dream Factory (Ehrgeiz, God Bless the Ring, The Bouncer), в то время как обязанности издателя взяла на себя Capcom. Нам обещали зажигательную свалку с битьем лиц и ролевыми элементами, шикарной графикой, разнообразным игровым процессом и стильным дизайном. Поскольку Crimson Tears (CT) уже явилась свету, пришла пора разобраться, насколько эти обещания соответствуют действительности.

Токио образца 2049 года. В центре повествования – трое андроидов, трое «детей» корпорации A.R.M.A.: девушки Эмбер (Amber) и Кэйди (Kadie) и паренек Токио (Tokio), в сущности являющиеся биологическим оружием. Пересказывать фабулу целиком мы не будем, однако все начинается с того, что троица «почти людей» вынуждена отправиться в большущий лабиринт, где их уже поджидают батальоны солдат, монстров, роботов, а также всевозможные виды ловушек. Если оценивать сюжетную составляющую, то в целом она весьма неплоха по меркам beat'em up, хотя метод повествования не располагает к серьезному восприятию истории. Всякая надежда на оригинальность теряется уже в одной из первых сцен, где герои получают голографическую весточку от человека в белом халате. Тот начинает свой рассказ словами «Дорогие Эмбер, Кэйди и Токио! Боюсь, когда вы получите это послание, меня уже не будет в живых...». Если бы авторы сумели избежать подобных банальностей, сценарий CT можно было бы с чистой совестью величать интересным. К сожалению, не задалось.

Впрочем, требования к сюжету подобных игр всегда были заниженными – ведь гораздо хуже, если у них, к примеру, никудышная боевая система. Spike и Dream Factory демонстрируют высокий уровень профессионализма: эксперимент по скрещиванию beat'em up и action/RPG удался! Герои начинают свое путешествие в штабе, откуда можно отправиться в лабиринт, сходить в город за покупками или получением заданий, провести Save/Load-операции или сдать ненужные предметы. Разумеется, все эти поступки совершает только один персонаж – игрок волен выбрать любого бойца по вкусу. Что

ПОДСКОЧИЛА ТЕМПЕРАТУРА?

ПРИМИ COOLANT!

Разработчики привили троице героев небезынтересную особенность – из-за каждого удара, выстрела и, тем более, спецприема кибертело разогревается так, что рано или поздно придется либо принять «жаропонижающее», либо активно выпускать пар на врагах, не забывая приглядывать за уровнем жизненной энергии. В режиме перегрева ваш боец в два раза быстрее и сильнее – если умело этим воспользоваться, то боссам очень не поздоровится.

ВЕРДИКТ

НЕСЛАБО



6.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

+ ПЛЮСЫ

Толковая система развития, удачное сплетение элементов beat'em up и RPG, ласкающая взор графика, затягивающий геймплей.

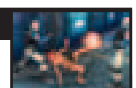
– МИНУСЫ

Затертые до дыр сюжетные вставки, недостаточно разнообразные лабиринты, не самый лучший дизайн уровней, серая музыка.

Во всех отношениях привлекательный гибрид двух популярных жанров, которому не хватило лишь немного оригинальности.



Пока один солдат «огребает», второй разминается.

РАЗНООБРАЗНЕЕ, ЧЕМ		ЛУЧШЕ, ЧЕМ	
Teenage Mutant Ninja Turtles		The Bouncer	

ЕЩЕ БЫ ТОЛИКУ ДРАЙВА, ЧУТЬ БОЛЬШЕ УДАРОВ, ДА СЮЖЕТ ПОКРЕПЧЕ – И БЫЛ БЫ ХИТ.

ПЕРЕЕЗЖАЕТЕ – ИЗВОЛЬТЕ СМЕНИТЬ ИМЯ

Довольно часто приходится наблюдать изменение имен героев при локализации японских игр для стран Запада. Раньше одним из наиболее ярких примеров переводческого безобразия была Initial D: Mountain Vengeance (PC) – гонка по мотивам популярного аниме, в которой подобное изменение сгубило всю атмосферу. Девчатам из Crimson Tears досталось не так сильно, но все равно досталось: грациозная Асука (Asuka) трансформировалась в безликую Эмбер (Amber), а симпатичная Каэдэ (Kaede) мутировала в глупенькую Кэйди (Kadie). Бугай Токио (Tokio), что примечательно, остался со своим оригинальным прозвищем. Что это, если не половая дискриминация?



ИСТОЧНИКИ ВДОХНОВЕНИЯ

ЗДРАВСТВУЙ, SQUARE, ЗДРАВСТВУЙ, ENIX

Удивительно, что идея подобной модели геймплея раньше не приходила в светлые головы разработчиков. Если хорошенько покопаться в библиотеке PS one, можно найти пару занятных изделий: Chocobo's Dungeon 2 и Torneko: The Last Hope.

Путешествия по многоэтажным лабиринтам, накопление уровней развития, ловушки, поиски оружия и предметов, легковесный сюжет и причудливые боссы – при игре в CT все это напоминает о похождениях Чокобо и Торнеко.

до разнообразия андроидов, то выбор, по сути, не особо и богат: девушки почти неотличимы одна от другой, а вот Токио гораздо мощнее и медлительнее представительниц «слабого» пола. Обе девицы замечательно быстры и отдают предпочтение холодному оружию, в то время как мускулистый здоровяк очень уважает оружие огнестрельное, а перед его мощнейшими ударами не выстоит даже очень серьезный противник. Схема действий чаще всего такая: вы покупаете предметы, необходимые для нормального существования в лабиринте, затем пускаетесь навстречу приключениям, убиваете босса и возвращаетесь. Жаль, что этажи опасного подземелья многоликими не назовешь: разнятся только текстуры на стенах, немногочисленные «предметы интерьера» и недоброжелатели. Но не будем так строги – ведь в игре присутствует случайный генератор уровней, так что слабая проработка с лихвой компенсируется ценностью повторного прохождения.

Еще одно слабое место – не самая впечатляющая постановка боевого процесса. У каждого из андроидов есть два вида ударов, дальнобойная атака и мощный спецприем. Даже если принять во внимание горы оружия и различия между героями, получается очень мало. Возникает законный вопрос: где броски, захваты и прочие радости жизни? К сожалению, здесь проект тяготеет скорее к action/RPG вроде Kingdom Hearts, когда типов движений – минимум. Увы, нельзя схватить вражину, переломить его коленом, а затем, подпрыгнув, жахнуть головой об твердый бетонный пол нельзя. Смотрятся сражения красиво благодаря великолепной работе камеры (между прочим, большая редкость), хотя по этому показателю никак не дотягивают до вершин Onimusha 3: Demon Siege и самого первого Devil May Cry. Зато они эффектнее, чем в недавно появившейся в продаже Crimson Skies 2 от Koei.

Очень радует наличие системы развития. Пусть она не отличается гибкостью – самая обычная схема experience/level, которая встречалась еще в древней Mighty Final Fight на NES, но все равно приятно. Мордобитие имеет дополнительный стимул: «больше бьешь, становишься сильнее». Замечательным дополнением служит возможность покупки и модернизации оружия – мгновенно открывается широкий простор для тактики, большой выбор боевых стилей.

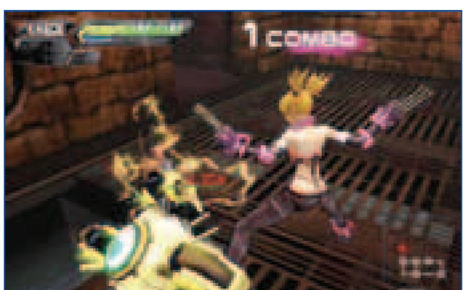
Как вы уже наверняка заметили по скриншотам, Crimson Tears выполнена с применением технологии cel-shading – очень напоминает Breath of Fire V: Dragon Quarter и Mega Man X7. Но, к сожалению, и тут без сучка и задоринки не получилось: авторы превосходно потрудились над играбельным персонажем, противниками и спецэффектами, а вот про окружающую среду забыли. Результат – шаблонные локации со скудными текстурами, не позволяющие игре «выглядеть на все сто».

Работа Spike и Dream Factory удалась, хотя и не может претендовать на звание хита в силу ряда недоработок. Crimson Tears – яркий пример крепкой игры, которой никак не избавиться от недостатков, из-за чего, увы, финальный балл никак не ставится выше шести с половиной. Задумка расчудесная, но система «прокачки» строго линейна, а количество ударов неприлично мало. Графическое решение правильное, но некоторым деталям почти не уделили внимания. Сюжет вроде бы и необычен, но способ повествования стандартен донельзя. Однако трудно не порекомендовать CT геймерам, жутко истосковавшимся по beat'em up, – кто любил, тот поймет. ■

SPIKE И DREAM FACTORY ДЕМОНСТРИРУЮТ ВЫСОКИЙ УРОВЕНЬ ПРОФЕССИОНАЛИЗМА: ЭКСПЕРИМЕНТ ПО СКРЕЩИВАНИЮ BEAT'EM UP И ACTION/RPG УДАЛСЯ!



Никому не уйти от парных фотонных мечей Эмбер. Здесь восхищается Люк Скайуокер.



Догадываетесь, да? Будь у Росомахи из X-Men шляпа, он бы ее сглотнул.



Преимущество обеих девушек перед верзилой Токио – скорость, позволяющая прекрасным созданиям успешно лупить сразу нескольких врагов. Коммандос шелохнуться не успеют, какие уж там удары.

■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: action
■ ИЗДАТЕЛЬ: Destination Software ■ РАЗРАБОТЧИК: Visual Impact
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.killswitch.com

KILL.SWITCH

УБИТЬ ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ

ИГОРЬ СОНИН
sonin@gameland.ru

Kill.switch-старший, вышедший почти год назад на PlayStation 2, Xbox и PC, оказался «шутером от Namco», другими словами – трехмерным TPS с вывертом. Пуленепробиваемый протагонист умел прятаться за самым захудалым укрытьицем и палить оттуда не глядя, вслепую. Невероятно, но факт: могучей кучке Visual Impact удалось перенести на портативную консоль все особенности «стационарного» движка.

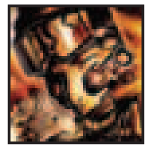
Kill.switch-младший также трехмерен. В объеме выполнены локации и модель солдатика, остальное (враги, бонусы) – спрайтовое. Такой схемы оказалось достаточно, чтобы реализовать любое движение, которым пользовался герой на старших консолях. Солдафон на экране GBA умеет перекатываться в стороны и нырять вперед, может приседать, прятаться за препятствиями, выставлять пушку из-за угла, терять и восстанавливать здоровье точно как раньше, в состоянии швырять гранаты и вихлять прицелом вверх-вниз, наводя его на противника. Даже уровни построены, почти как в «стационарной» игре, а тренировочный лагерь скопирован, похоже, вообще без единого изменения. Бодрый движок обеспечивает достаточное качество текстур, демонстрирует гладкую анимацию недоброжелателей, весело перебирает кадрами даже при немалом количестве действий на экране.

У Visual Impact мог выйти точный порт kill.switch, который стал бы куда более ценен, чем сама игра на взрослых консолях, если бы не особенности управления GBA. Две аналоговые рукоятки уступили место цифровому «кресту» в сопряжении с L и R. Зажав оба «шифта», игрок водит прицелом по экрану, но тогда сам персонаж уже не может двигаться, и выбирай как знаешь – либо уклоняйся и пали наудачу, либо стой и целься. Игра явно заточена под то, что спецназовец не будет переть напролом. Но механика успеха – укрыться, выглянуть, прицелиться, уничтожить, – отравлена «дырявой» физикой. Часто враги замечают пехотинца, едва показавшегося из-за укрытия, начинают вести по нему огонь, и, что самое неприятное, даже попадают. Скрытно кинуть гранату за угол не получается – приходится светиться в проходе, неизбежно ловить пару пуль и только потом расставаться с лимонкой. Утомительно и то, что сохранений посреди миссии разработчики не предоставили, а прохождение карты может занять добрые полчаса.

Однако ж умный игрок, шныряя по укрытиям, одолеет любой уровень. Портативный kill.switch наделен «феноменом Oni» – в игре достаточно объективных недостатков, но очарование немудреной увлекательной механики заставляет возвращаться к

ВЕРДИКТ

СТРЕЛЬНУЛО



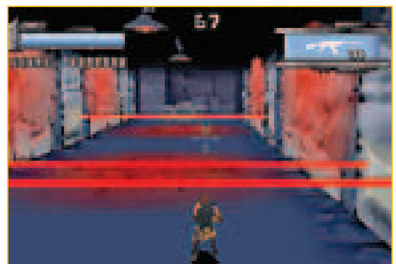
6.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

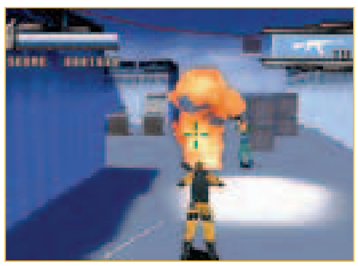
+ ПЛЮСЫ
Четкая механика, продолжительная кампания, завлекательный геймплей.

– МИНУСЫ
Отсутствие промежуточных точек сохранения, завышенная сложность, бессчетные ошибки игровой физики.

Удивительно, насколько точно удалось перенести на GBA геймплей оригинального kill.switch.



Случаются и несложные акробатические загадки.



СЕКРЕТ УСПЕХА

ТРЕВОГА! Я ВИЖУ МНОГО МЕРТВЫХ ЛЮДЕЙ!

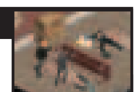
Одолеть самые заковыристые миссии несложно, если догадаться, что противники делятся на часовых и патрульных. Первые замирают как истуканы на одном месте, являя собой легкие цели для скрытой атаки. Вторые сложнее. Приходится располагать прицел на линии движения, выгадывать момент и палить так, чтобы солдат как раз попал под огонь. Если какое-то место уж совсем сложно пройти, стоит вспомнить про гранаты, разрывные и ослепляющие. Гранаты решают.



– ХУЖЕ, ЧЕМ
Medal of Honor: Infiltrator



НА УРОВНЕ
Max Payne



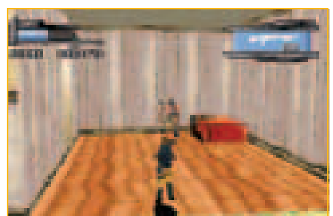
БЕЗ ОШИБОК ДВИЖКА ИГРА СТАЛА БЫ ОДНИМ ИЗ ЛУЧШИХ БОЕВИКОВ НА GBA.



На PS2 герой высовывался из-за ящика по пояс и стрелял в яблочко, на GBA персонаж поднимает оружие и палит вслепую. Оба варианта имеют право на жизнь.

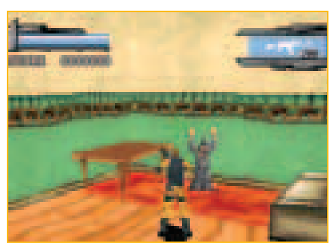


Дробовик жарит на запредельную дистанцию. Летящий труп такого явно не ожидал.



Stealth-геймплей периодически уступает место мексиканским дуэлям.







Рояль в кустах – это по-нашему! А вот рыбка в бутылке какая-то монтипайтоновская.



Реактивные ботинки Дедов Морозов. Дядюшка Пей'дж плачет на плече у Марио.



Вещи в игре привязываются не только к человеку, но и к месту. Многие предметы исчезают из карманов героев при выходе из локаций и появляются снова при возвращении.

БРАТЬЯ ПИЛОТЫ 3D. ДЕЛО ОБ ОГОРОДНЫХ ВРЕДИТЕЛЯХ

ВЕРДИКТ

ДРУГИЕ



6.5 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Забавные каламбуры, оригинальная музыка, убедительная имитация 3D.

МИНУСЫ

Сюжет и характеры персонажей потерялись за чередой приколов.

Игра хорошая, но Пилоты в ней уже не те. Что «К-Д Лаб» ни дай, изо всего «Вангеров» сделают.



ПИЛОТНЫЙ ПРОЕКТ

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ
blayne@narod.ru

«Пилоты 3D» – игра с особенной статью, и ей можно посвятить статью если не в журнале, то хотя бы в Уголовном кодексе. Жили-были два брата умных, а третьего у них и вовсе не было. Занимались частным сыском – находили все по частям. Однажды пришлось им завести дело, но за спором оно стало, и остался один потехе час.

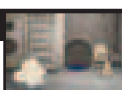
Прошу прощения, уважаемые читатели, за такое странное-пространное вступление, но целью его было подготовить вас к восприятию жертвы нашего обзора – игры «Братья Пилоты 3D». Когда-то Андрей «KranK» Кузьмин назвал игры про Пилотов «эксплуатацией бессловесных мультяшек», а теперь подведомственные Андрею К-Д-лабовцы сами стали эксплуататорами популярных мультсыщиков. Впрочем, последним живется не так уж плохо.

Начнем с того, что Шефа и Коллегу наконец повысили до звания 3D. Любителям традиционного геймплея не стоит волноваться: все осталось по-прежнему, просто рисованная графика была заменена на рендеринг. С одной стороны, это несколько осовременило проект, с другой – создало устойчивое впечатление, что из-за угла сейчас выглянут Хрюн Моржов и Степан Капуста и начнут изводить пользователя тупыми политшутками. Но нет, звери в этой игре не говорящие. Зато главные герои весьма словоохотливые. Братья исправно отвешивают комментарии, правда, не всегда к месту. На каждый активный предмет положено минимум два гэга – от Шефа и Коллеги соответственно. «Гэг» в переводе с английского – «кляп», «затычка». Здесь эти самые затычки воткнуты в дырки сюжета и, хотя закрывают их весьма плотно, не помогают сложиться целостной картине в голове играющего. По степени глобальной непонятности происходящего игра может сравниться разве что с серией Silent Hill. Каждая задачка по отдельности вполне логична, но зачастую неясно, зачем вообще ее решать, – цель игры туманна, как небо над Бредичевым.

Играть, однако, интересно. И в лучшие моменты «Пилоты 3D», благодаря странному юмору, напоминают «Алису в Стране Чудес», вернее, даже двух Алис. Главные действующие лица игры окончательно разделились – теперь они не только взаимодействуют с предметами по-разному, но и обзавелись каждый собственным инвентарем. Не исключено, что, в лучших традициях рабовладения, братьев скоро и вовсе развезут по отдельным игросериалам. Пока же «К-Д Лаб» готовит еще две серии «Пилотов 3D», в которых, возможно, мы наконец узнаем, при чем тут огородные вредители... и мумии, разговор о которых герои вели в самом начале игры. ■

ХУЖЕ, ЧЕМ

«Полная труба»



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

«Петька 4: День независимости»

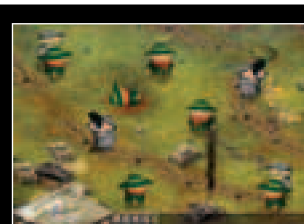


БОЛТЛИВОСТЬ – НЕ ПРИЗНАК УМА. СКАЖИ-КА, ДЯДЯ!

ОБМАНЧИВОЕ 3D И ТУМАННОЕ БУДУЩЕЕ

ПО СООБЩЕНИЯМ АГЕНТСТВА ОБС

Увы, трехмерность Пилотов и окружающего их мира в этой игре – всего лишь обман зрения, хотя и весьма качественный. Авторы «Дела» откровенно признаются, что «три Д» в названии скорее расшифровывается как лозунг «Дай Дорогу Детективам». Впрочем, надежда на то, что братцы остепенятся и ополигонятся, еще есть. По неподтвержденным слухам, в планах 1С – стратегия в реальном времени про Пилотов на движке «Блицкрига».



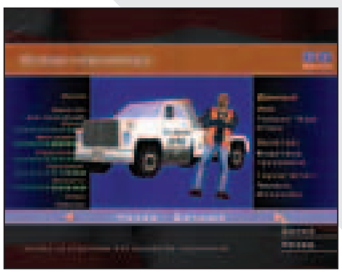
ТРАССА 66



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: US Racer
ЖАНР: racing
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Davilex Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 350 МГц, 32 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.games.1c.ru/route66

Резюме: Аркадные гонки на улицах американских мегаполисов. Внимание! Фермеры за рулем!





Тема ретро-гонок не стареет, хотя в данном случае слово «ретро» относится скорее не ко времени игрового действа, а к дизайну и стилю. На дороги США выезжают простецкие крестьянские молодцы, собравшие урожай и решившие со скуки побороться за титул первого парня на деревне. Игрок выбирает подопечного и отправляет его на трассу мчаться по Чикаго, Вашингтону, Хьюстону, Нью-Йорку, собирать бонусы, бортовать соперничков, уматывать от полиции. В общем, отрываться по рабоче-крестьянски. Немудреная игра переведена в «1С» чистенько и гладенько, хотя переводить-то в ней, по большому счету, и нечего: лишь меню да редкие окрики. ■

ВЛАДЫКИ МАГИИ

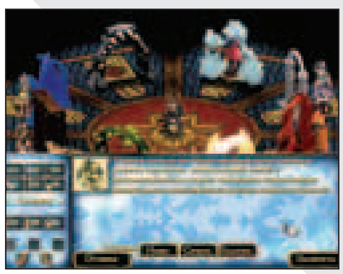


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Lords of Magic
ЖАНР: strategy
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Impressions
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 100 МГц, 16 Мбайт RAM

http://www.games.1c.ru/lom

Резюме: Стародавний конкурент Heroes of Might and Magic, Lord of the Realm II и Warlords.





Иногда они возвращаются. Семь лет назад Sierra выпустила Lords of Magic – проект, который должен был положить конец владычеству «героев» в стане походовых стратегий. Тогда аудитория не приняла игру. Теперь же, когда четвертая часть HoMM разочаровала многих даже самых упертых фанатов, пора, возможно, обратиться к истокам и узнать, как зарождался жанр. Благодаря всеобъемлющей локализации игра ничуть не потеряла своей прелести: роскошным шрифтом выписаны грамотные тексты, переведены все «завитушки» меню, даже во встроенном редакторе сценариев. Не секрет, что игроки часто возвращаются к HoMM 2. Может, стоит взглянуть и на конкурента? ■

ЛЬВИНОЕ СЕРДЦЕ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Lionheart
ЖАНР: RPG
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Reflexive Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 600 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.games.1c.ru/lionheart

Резюме: Классическая двухмерная RPG. Бедновата на вид, но с великой идеей.





Black Isle славна прекрасными проектами. Из-под клавиатур, мышей и планшетов команды вышли Fallout 1,2; Planescape: Torment и Icewind Dale 1,2. «Львиное сердце» – последняя плоская RPG, к которой приложили руку демиурги, выступившие на сей раз в качестве продюсеров. В рамках альтернативной истории в игре смешались средневековые рыцари и инквизиция с чертями, демонами и прочим фэнтезийным народом. Локализаторы, которые перевели и озвучили все реплики в ветвистых диалогах, различных для каждого класса и расы, заслуживают грамоты «за волю к победе». Наша единственная, но существенная претензия – чрезмерная сухость текстов. ■

KILL.SWITCH



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: kill.switch
ЖАНР: TPS
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК: Namco
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.russobit-m.ru/rus/games

Резюме: Бодрая, шумная и увлекательная стрелялка от Namco с автоматом наперевес.





Kill.switch напоминает другой изданный в России шутер Dead to Rights. Эти игры созданы в Namco, и в обеих реализована необычная игровая механика. Уникальность kill.switch в том, что протагонист может укрыться от огня практически за каждым столбом и палить оттуда по врагу. Управление было очень грамотно переработано: мышь с клавиатурой прекрасно заменяют джойстик. Правда, "консольная" графика слабовата для нынешнего поколения PC, но это компенсируется великолепным геймплеем. Перевод хорош, однако вряд ли вы обратите на него внимание, когда пули будут стучать по укрытию в десяти сантиметрах от головы вашего героя. ■

СТРЕЛКИ И РАЗВОДЫ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Стрелки и разводы
ЖАНР: strategy/action
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: «ИДДК»
РАЗРАБОТЧИК: «Комульти»
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://games.iddk.ru/gm/23

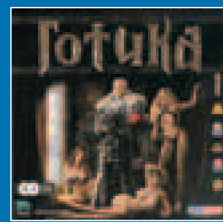
Резюме: Паровозная стратегия с элементами экшна. Железнодорожный экшн с вкраплениями стратегии.





Отечественные разработчики на фоне множественных рельсовых «магнатов» выдали в высшей степени оригинальную вещицу. Геймплей «Стрелок и разводов» чрезвычайно необычен. Вы это поймете с первых минут игры. Сначала вам необходимо возвести инфраструктуру, опутать уровень железнодорожным полотном, соединив все населенные пункты. Затем вы же снуете с курсором над картой и водите за ручку поезда из пункта А в пункт Б, переключаете стрелки, продумываете маршруты и тайминг, избегаете крушений и восстанавливаете магистрали. Разумеется, с русским языком в игре все прекрасно, ведь «Стрелки и разводы» были созданы в нашей стране. ■

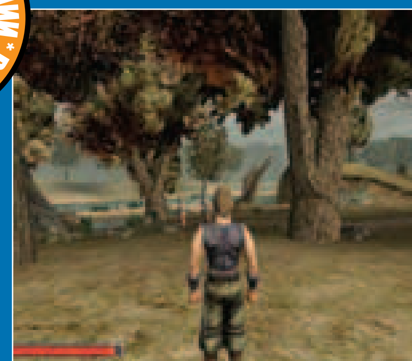
ГОТИКА





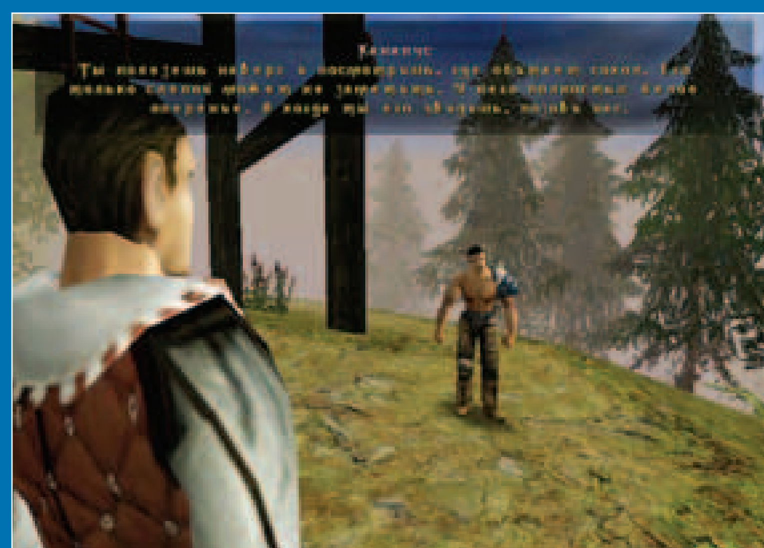
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Gothic
ЖАНР: action/RPG
ПЛАТФОРМА: PC
ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК: Piranha Bytes
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-уск.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ



http://www.russobit-m.ru/rus

Резюме: Шикарная немецкая ролевка, со свеженьким дополнением в нагрузку.



Увлекательная «Готика» памятна многим. Строгая и качественная немецкая RPG впечатлила игроков необычным сюжетом, колоссальным количеством диалогов и феноменальной продолжительностью кампании. Ее знамя подхватил потом Morrowind, однако стареющая, но все еще крепкая «Готика» не думает сдаваться. Свежее отечественное издание инсталлирует сразу три версии и позволяет выбрать любую из них – оригинальную игру, подлатанную патчем v.1.08 или же новое, впервые изданное дополнение «Диккурик» (в двух вариантах – с включенной анимацией природы и без нее). Двухдисковый релиз, на обложке которого красуется закованный в латы воин-победитель в окружении полуобнаженных прелестниц, приятен во всех отношениях. Разнообразные диалоги замечательно переведены и озвучены, есть цветовое выделение текста, как и в оригинале, русские имена и термины игрового мира ярки и броски (как вам, например, чудесный монстр Котокрыс?). Шикарное издание, несомненно, придется по душе адептам ролевых игр, не один десяток часов проведшим под небом «Готики», и, возможно, заинтересует неофитов, желающих прикоснуться к живой классике жанра и познакомиться с игрой, предопределившей его современный вид. ■

Андрей «Anry Seagull» Дронин seagull@rambler.ru

МОБИЛИЗАЦИЯ КАРИБСКОГО КРИЗИСА

Компания G5 Software объявила о выходе нацеленной на российский рынок мобильной игры, основанной на вселенной «Карибского Кризиса». «Мобильный Карибский Кризис» в отличии от оригинала является шутером и предложит игрокам пять увлекательных миссий. Игрок сможет управлять секретным агентом, использовать боевые танки и тяжелые орудия, выполняя секретные миссии по захвату вражеской техники, секретной информации и спасению военнопленных. После выполнения всех поставленных игрой задач, вам откроются специальные коды, которые можно будет использовать в PC-версии проекта, чтобы получить доступ к супероружию.



«Мобильный Карибский Кризис» будет совместим с подавляющим большинством российских сотовых сетей и будет поддерживать более 50 наиболее популярных в России моделей сотовых телефонов.

Официальный сайт игры «Мобильный Карибский Кризис» находится по адресу http://www.g5mobile.ru. ■

Игры тестировались на телефоне

Nokia N-Gage QD, предоставленном сетью центров мобильной связи «Связной», телефон информационной службы в Москве: (095) 5-000-333, в Санкт-Петербурге (812) 10-333-10; http://www.svyaznoy.ru

RAYMAN 3

■ **Разработчик:** Gameloft ■ **Жанр:** platform

Судя по всему, мобильные телефоны – последняя платформа, где появился этот странный герой, чьи руки, ноги и голова не соединены с туловищем, но при этом прекрасно функционируют вместе.

Суть мобильного Rayman 3 все та же – спасти мир вообще и своих друзей в частности. Для этого надо ловко перемещаться по уровню, собирая золотые шарики и вызволяя из клеток соратников, иначе на следующий этап не пустят. Храбрый Рейман умеет, конечно, быстро бегать, высоко прыгать, лазать по лианам и даже немножко летать, используя свой известный «вертолетный» метод перемещения. А во врагов он кидается… собственным кулаком, если вы вдруг позабыли.

В общей сложности имеется 9 уровней, вероятно, есть и секретные, но я не успел их обнаружить. Приятно, что разработчики позволили нам достаточно часто сохраняться, потому как сложные места встречаются.

Все игры от Gameloft – и Rayman 3 не исключение – отличаются потрясающей графикой, анимацией, эффектами и дизайном уровней. Часто мне казалось, будто я играю не в написанную на «простой» Java игру для практически любого мобильника, а в специально разработанный как минимум для N-Gage проект. Здесь по высшему разряду все, Rayman 3 надо демонстрировать в качестве примера тем, кто не верит, что на мобильниках есть выдающиеся игры. ■



Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Motorola C650	96121740096	Nokia 6100	96115960096
Motorola V220	96113750096	Nokia 5140	96588280096
Motorola V300	96113710096	Nokia N-GageQD	96569710096
Motorola C380	96115860096	Nokia 7250	96111960096
Motorola V525	96113620096	Nokia 5100	96111930096
Motorola V500	96114680096	Nokia 6230	96576170096
Motorola V600	96118310096	Nokia 6820	96119520096
Sagem MYV55	96112640096	Nokia 3660	96114620096
Sagem MYX7	96114970096	Nokia 3650	96114780096
Sagem MYV75	96113160096	Nokia 3200	96121670096
Sagem MYX52	96121470096	Nokia 3300	96572350096
Sagem MYV65	96115550096	Nokia 6800	96113240096
SonyEricsson Z600	96119490096	Nokia 7650	96118380096
SonyEricsson T610	96112730096	Nokia 3100	96569370096
SonyEricsson K700	96116180096	Nokia 6600	96117940096
SonyEricsson Z1010	96112570096	Nokia 6610	96116550096
SonyEricsson T630	96113520096	Nokia 7210	96123480096
Nokia 3510i	96611230096	Nokia 6220	96114510096
		Nokia N-Gage	96117130096
		Sharp GX10	96121940096
		Sharp GX20	96123460096
		Sharp GX15	96115380096

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

■ **Разработчик:** Gameloft ■ **Жанр:** action

Название говорит само за себя. Вы – все тот же Сэм Фишер, бывший агент ЦРУ, принятый на работу Агентством Национальной безопасности для выполнения миссий, слишком деликатных для того, чтобы американское правительство их официально санкционировало. На протяжении шести уровней вам предстоит избегать мин, перепрыгивать через ямы, карабкаться по стенам, преодолевать ловушки и, конечно, прокрадываться мимо охранников или просто убивать их. В отличие от «старших» версий, мобильная игра не из серии «получил одну пулю – сразу умер». Перед тем как испустить дух, на грудь можно принять несколько выстрелов или взрывов мин. Загадки в мобильной версии не так сложны и комплексны, миссии линейны, и ваши цели обычно лежат на поверхности. Здесь охранники не обладают орлиным зрением, и чтобы стать для них абсолютно невидимым, достаточно расположиться на ящике чуть выше их глаз. Да, иногда это вопрос пары пикселей. К тому же Фишер на сей раз не таскает с собой весь свой арсенал, а противостоит армии плохишей в основном только с пистолетом в руках.

Однако самое важное разработчикам удалось перенести в мобильную версию. Движения Сэма – приседает ли он, крадется, или достает оружие – плавны и детально точны. Освещение каждого экрана и каждого уровня – решающий фактор, на который надо обращать внимание, если вы хотите пройти игру с наивысшим рейтингом. И убийство, при том что всегда есть выбор, – не самоцель. Причем большинство забавных моментов связано как раз с «игрой в прятки» – вы ныряете в дверной проем, пропускаете охранника и затем сзади стреляете в него усыпляющим патроном. Не менее весело неожиданно спрыгнуть на головы врагов буквально с потолка и свернуть им шеи.

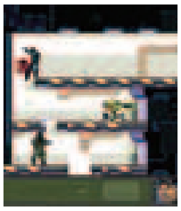
Уровни разительно непохожи (учитывая, что речь идет о мобилках), а графика на более-менее навороченных телефонах с большим экраном просто потрясает. Уровень, где действие происходит на нефтяной платформе, достоин занесения в анналы истории и учебники по геймдизайну. Нельзя не отметить и великолепную, полифоническую (!) озвучку.

Трудно сказать, сколько времени шесть уровней игры смогут удерживать ваше внимание. На самом легком уровне сложности прохождение каждой миссии может занять от двух до двадцати минут. Его повышение добавляет охранникам брони, позволяет им включать сигнал тревоги, приседать и стрелять в вас. Резюмируя, можно сказать, что это – один из тех редчайших случаев, когда разработчикам удалось практически все. Пожалуй, Splinter Cell – лучший на данный момент порт «большой игры» на мобильный телефон. ■

Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Sagem MYX7	96118540096	Siemens MC60	96122880096
Nokia 3510i	96551760096	Nokia 3410	96116960096
Nokia 6100	96563960096	Nokia 3200	96591580096
Nokia 5140	96116260096	Nokia 3300	96115580096
Nokia N-GageQD	96569120096	Nokia N-Gage	96117540096
		Sharp GX20	96112370096
Nokia 7250	96119680096	Siemens S55	96122960096
Motorola T720	96121580096	Nokia 6820	96122480096
Nokia 5100	96577780096	Motorola V525	96111880096
Sagem MYV75	96122510096	Nokia 6220	96581330096
Motorola V300	96123180096	Nokia 3100	96576120096
Nokia 3660	96123220096	Nokia 6600	96123110096
Nokia 3650	96612260096	Sharp GX30	96119410096
Sharp GX10	96112150096	Nokia 6610	96562680096
Nokia 6800	96121370096	Motorola V500	96115260096
Siemens M55	96117350096	Motorola V600	96115540096
Nokia 7650	96121320096	Nokia 7210	96111120096





ВСЕ О МОБИЛЬНЫХ ИГРАХ

http://playmobile.ru/games

Мы благодарим компанию «ПлейМобайл» за помощь в подготовке рубрики. Подробная инструкция по настройке WAP находится на диске.

PRINCE OF PERSIA: HAREM ADVENTURES

■ **Разработчик:** Gameloft ■ **Жанр:** platform

«Принц Персии» – одна из тех восхитительных игр, что по праву именуется классикой, к которой всегда приятно возвращаться в любой ее инкарнации. И благодаря отличному порту от Gameloft, этот «Принц» может сегодня оказаться в вашем кармане. Что такого в ней удивительного? Для тех, кто не видел его на 286-ом почти ничего, для всех же остальных – это все тот же «Принц». На маленьком экранчике мобильника разработчикам удалось добиться невероятного буйства красок и потрясающей анимации главного героя. Откуда такое внимание к мелочам и соответственно правильное воссоздание атмосферы?

На сей раз у султана похитили семерых жен. Или дочерей? Я как-то не уловил, простите. Совершенно ведь невозможно читать, что они там пишут внизу экрана, когда видишь перед собой столь соблазнительно нарисованных девушек. Ради таких мы готовы рисковать? Конечно, не мы. Тем более что геймплей нам знаком с пеленок. Всего лишь надо постараться избежать попадания в ямы с шипами, бездонные пропасти или невзначай не угодить чем-нибудь выступающим из тела между огромными гильотинами. Прыгайте, подтягивайтесь, нажимайте на нужные плиты в полу, тщательно рассчитывая свои движения. В тот момент, когда вы решите, что сумели справиться с очередным непростым участком, придется доставать из широких штанин сабельку и прорубать себе дорогу сквозь вовсе не дружелюбно настроенных и достаточно ловких противников. Элементарно, как все гениальное.

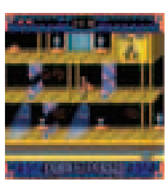
«Принц Персии» не был бы столь хорош, если бы не обладал столь грамотной и сбалансированной кривой обучения. Первый дворец – ерунда, легкая прогулка, во время которой знакомят с ловушками, кнопками управления и основами фехтования. К тому времени, когда вы достигнете пятого дворца... Впрочем, лучше попробуйте сами. Только не торопитесь, привыкните к управлению. И тогда все получится. Потому что главное достоинство «Принца» – в том, что игра никогда не обманывает вас, не оставляет ощущения, что все сделано с одной только целью не дать вам пройти ее до конца. Почувствовать ритм и пролететь по коридорам, точно птица, – всего лишь вопрос навык.

Любой игрок, утомленный огромным количеством свалившихся на него простеньких телефонных игр, должен загрузить себе этот прекрасный порт. ■

Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

LG G7100	96123340096	Nokia 3200	96121190096
LG G5400	96114170096	Nokia 3300	96596280096
SonyEricsson Z600	96121360096	Nokia N-Gage	96114130096
SonyEricsson T610	96114850096	Nokia 6800	96112250096
SonyEricsson T630	96116990096	Nokia 7650	96111710096
Nokia 3510i	96612810096	Siemens SL55	96115220096
Nokia 6100	96588320096	Siemens M55	96113960096
Nokia 5140	96559340096	Siemens M50	96119670096
Nokia N-GageQD	96123250096	Siemens MC60	96121890096
Nokia 7250	96116620096	Siemens S55	96119820096
Nokia 7210	96112530096	Samsung E700	96562690096
Nokia 5100	96122110096	LG G5300i	96121390096
Nokia 6610	96563650096	Sharp GX30	96122130096
Nokia 3660	96121770096	Sharp GX10	96123320096
Nokia 3650	96116240096	Sharp GX20	96122460096
Nokia 6220	96586730096	Motorola V525	96116320096
Nokia 3100	96571320096	Motorola V500	96111170096
Nokia 6600	96121690096	Motorola V600	96122580096
Nokia 7600	96116540096	Motorola V300	96121130096
Nokia 6820	96551410096	Motorola T720	96118550096
Nokia 3410	96111830096		



PLANET ZERO

■ **Разработчик:** Gameloft ■ **Жанр:** shooter

Ознакомившись с именитыми проектами от Gameloft, я заинтересовался тем, как они справились с классическим двухмерным скролл-шутером. Считаю – справились хорошо. Все на месте – высочайшего уровня графика, яркие спецэффекты, разнообразные противники, оригинальный дизайн уровней и запоминающиеся боссы. Как и в любой хорошей игре этого жанра, в вашем распоряжении есть небольшой космический корабль, продирающийся сквозь орды злобных инопланетян – летающих, ползающих, больших и маленьких, слабых и мощных. А ведь помимо противников космос полон метеоритов всех размеров! Игровой процесс достаточно динамичен, но, с другой стороны, дает достаточно времени на принятие решений и их воплощение с помощью клавиатуры телефона. Главное – включить опцию автоматического огня в настройках.

Поначалу в Planet Zero играется легко, но чем ближе к концу, тем сложнее. Пройти ее вполне реально примерно за час, но только если вас никто не будет отвлекать. Опять же лично я терпеть не могу, когда в скроллерах меня убивают с первого попадания, так что порадовало наличие у кораблика силового поля, наращиваемого на пять ступеней с помощью power-up'ов. Также – бонусами – усиливается и оружие. К сожалению, встречаются и такие бонусы, действие которых неочевидно, а проверять методом проб и, главное, ошибок не очень-то приятно. Можно поворчать на невразумительную озвучку и на отсутствие каких-либо новшеств или интересных идей, однако и без них Planet Zero – игра добротная, крепкая, способная увлечь любителя жанра. ■





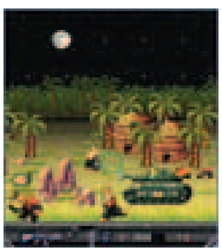
Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Nokia 3510i	96588920096
Nokia 6100	96559350096
Nokia 5140	96119150096
N-GageQD	96562630096
Nokia 7250	96114860096
Siemens C60	96118250096
Nokia 5100	96563850096
Nokia 3660	96122680096
Nokia 3650	96616780096
Sharp GX10	96113950096
Nokia 6800	96113740096
Siemens M55	96122770096
Nokia 7650	96114810096
Siemens M50	96119790096
Siemens MC60	96123140096
Nokia 3410	96112470096
Nokia 3200	96569730096
Nokia 3300	96111390096
Nokia N-Gage	96115760096
Siemens S55	96114490096
Nokia 6820	96112820096
Nokia 6220	96611830096
Nokia 3100	96552790096
Nokia 6600	96612470096
Nokia 6610	96116770096
Nokia 7210	96111670096

OPERATION EAGLE

■ **Разработчик:** Shamrock Games ■ **Жанр:** arcade

Единственной в нашем сегодняшнем обзоре игре от российского разработчика трудно было не затеряться на фоне проектов от одной из ведущих мировых компаний. Однако Operation Eagle показала себя вполне достойно, даже несмотря на то, что я не очень-то верю не только в успех, но и вообще в целесообразность выпуска виртуальных тиров для мобильных телефонов. Все дело в управлении. Четко, быстро и удобно позиционировать прицел на экране телефона можно лишь с помощью нормально расположенной крестовины, которую сейчас мы имеем исключительно на N-Gage и N-Gage QD. Управлять прицелом и одновременно стрелять, если навигационная клавиша расположена на одной панели с остальными кнопками, – крайне несподручно. Да и экран для таких игр нужен как можно более крупный. Во всем остальном Operation Eagle достойна похвалы. Чувствуется, что в Shamrock Games работают профи, знающие и любящие игры, не обделенные фантазией и юмором. Если «сюжет» и антураж игры стандартны – достаточно назвать два классических Арни-боевика «Хищник» и «Коммандо», то все остальные составляющие на высоте. Отличные бекграунды, разнообразные противники в большом количестве, высокая динамика, внимание к мелочам. Похвально, весьма похвально. ■



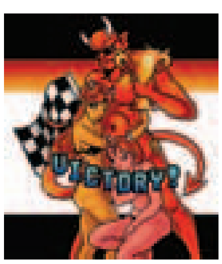
Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Siemens M65	96494380096	Nokia 3100	96492290096
Siemens CX65	96494260096	Nokia 6610	96566420096
Siemens SL55	96494540096	Nokia 3200	96597910096
Siemens C60	96494210096	Nokia 3300	96492360096
Siemens M55	96494290096	Nokia N-Gage	96493880096
Siemens S55	96494470096	Nokia 3660	96492620096
Siemens MC60	96494420096	Nokia 3650	96492570096
Samsung C100	96551430096	Nokia 7610	96493710096
Samsung X600	96584340096	Nokia 6800	96493260096
Samsung X100	96564540096	Nokia 6100	96564510096
Nokia 3620	96492520096	Nokia 7250	96493550096
Nokia 7200	96493380096	Nokia 7650	96493760096
Nokia 6810	96493290096	Nokia 7600	96493630096
Nokia 6585	96492970096	Nokia 5100	96492630096
Nokia 6225	96492870096	Motorola T720i	96491840096
Nokia 6108	96492730096	Motorola V400	96492130096
Nokia 7250i	96493570096	Motorola C650	96491660096
Nokia 6650	96493220096	Motorola V220	96491920096
Nokia 6200	96492760096	Motorola T720	96491750096
Nokia 3600	96492420096	Motorola V300	96491960096
Nokia 7210	96569630096	Motorola C380	96491530096
Nokia 3220	96593830096	Motorola V500	96492230096
Nokia 7650c	96493830096	Motorola V600	96492260096
Nokia 6620	96493150096	SonyEricsson Z600	96494650096
Nokia 6230	96597120096	SonyEricsson T610	96494580096
Nokia 6820	96493330096	SonyEricsson T630	96494630096
Nokia 6220	96492840096		

SPEED DEVILS

■ **Разработчик:** Gameloft ■ **Жанр:** racing

Speed Devils – ремейк игры, выпущенной Ubisoft на Dreamcast в 1999 году. Очевидно, что мобильная версия не столь богата возможностями, как ее прародительница. Четыре трассы и два режима игры. Майами-Бич, Невада, Лас-Вегас и Голливуд – в порядке возрастания сложности. Режим одиночной гонки вполне стандартен – достаточно успевать вовремя добраться до очередного чекпоинта. Режим карьеры более привлекателен, так как предлагает разные миссии, за выполнение которых дают денежное вознаграждение, а также возможность между заданиями купить ускорение и ракеты. Даже новую машину можно приобрести, только вот она всего одна и непонятно, чем отличается, – смысл надрываться? Вообще, несмотря на приличную графику, удобное управление и вполне внятный игровой процесс, с мотивацией и replayability у игры есть проблемы. Чего не хватает конкретно – сказать сложно. Возможно, чувствуется диссонанс между «мафиозным» сюжетом и мультяшным внешним видом, возможно – игры слишком сложна при отсутствии хоть чего-то оригинального. ■



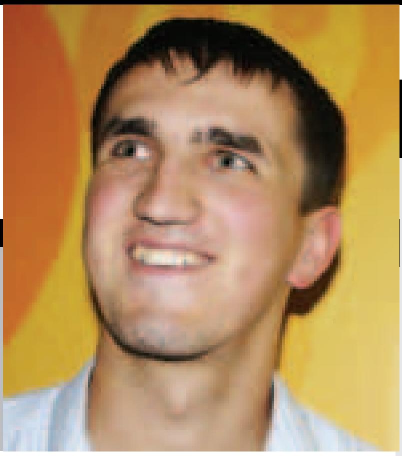


Чтобы получить игру, отправьте на номер 3010 – он один для всех операторов – соответствующее вашему телефону сообщение:

Nokia 3100	66702010096
Nokia 6200	66702180096
Nokia 6100	66702170096
Nokia 3200	66702320096
Nokia 7250i	66702280096
Nokia 6650	66702240096
Nokia 7650	66702290096
Nokia N-Gage	66702310096
Nokia 3595	66702130096
Nokia 7250	66702270096
Nokia 3300	66702020096
Nokia 3600	66702140096
Nokia 6220	66702190096
Nokia 5100	66702160096
Nokia 8910i	66702300096
Nokia 3530	66702070096
Nokia 6600	66702220096
Nokia 3650	66702150096
Nokia 6610	66702230096
Nokia 7210	66702260096
Nokia 3510i	66702050096
Motorola T720	66701040096
Siemens S55	66704140096
Siemens M55	66704090096
Siemens C60	66704050096
Siemens SL55	66704200096
Siemens MC60	66704110096

КИБЕРСПОРТ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО



Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Долгожданный World Cyber Games 2004 Grand Final завершен. С одной стороны, результаты турнира можно назвать провальными по сравнению с прошлым годом, а с другой – большинство игроков практически вплотную подобрались к тройке сильнейших в мире профессионалов, хотя нам снова чего-то не хватило. Подробный обзор читайте в рубрике «Спец», а сегодня в выпуске вас ждут: результаты столичных отборочных на Чемпионат России, сенсация на Fatal1ty China Shootout и обзор патча 1.1 для Doom 3.

CPL WORLD TOUR 2005 ПО PAINKILLER

15 октября американская организация Cyberath-lete Professional League сообщила, что выбирает в качестве ключевой номинации для своего мирового турне CPL World Tour игру **Painkiller**. Это известие стало шоком для многих геймеров, так как практически никто не сомневался, что CPL отдаст предпочтение **Doom 3**. Видимо, руководство лиги так и не смогло договориться с id Software об использовании на соревнованиях третьей части «Дума». Сразу же после анонса стало известно, какие изменения претерпит Painkiller, чтобы стать по-настоящему зрелищной дисциплиной.

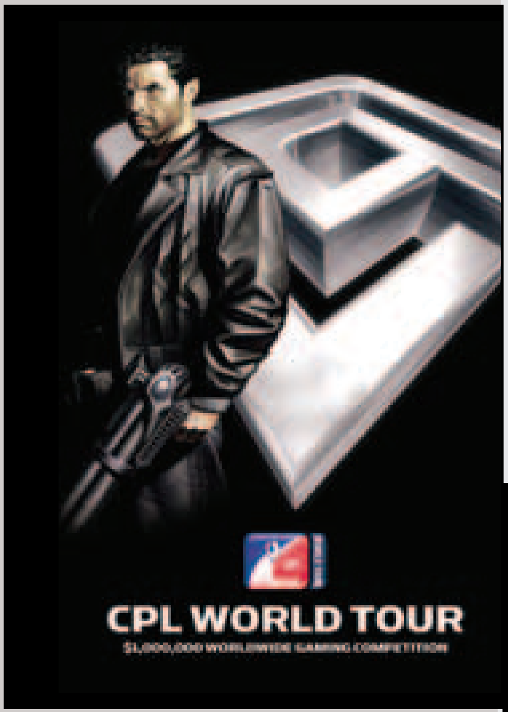
CPL World Tour пройдет в течение 2005 года в девяти странах мира (Китай, Испания, Югославия, Бразилия, Швеция, США, Тайвань, Япония, Англия, Чили). Призовой фонд каждого из этапов составит $50000, из которых $15000 полагается победителю, а остальная сумма распределится между 15 участниками.■



Painkiller'а ждет большое будущее благодаря поддержке CPL.

СПИСОК ФИШЕК, КОТОРЫЕ ПОЯВЯТСЯ В PAINKILLER СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ CPL WORLD TOUR:

- новые дуэльные карты;
- улучшенный сетевой код;
- турнирная модификация (скорее всего, ей станет Chainsmod);
- программа для зрителей (Painkiller TV);
- бот-репортер для чата IRC;
- уникальный интерфейс CPL GUI;
- сервер под Linux с поддержкой переменной rcon.



НЕРАЗБЕРИХА С КУБКОМ WORLD CYBER GAMES 2004

Благодаря трем золотым медалям на World Cyber Games 2004 Grand Final голландская сборная выиграла общий командный зачет, получив за первое место Кубок Чемпионов. Однако по иронии судьбы победители чуть не потеряли свой приз. Сначала владельцам уникального трофея запретили пронести его в самолет сотрудники аэропорта Сан-Франциско (компания US Airways). После вмешательства организаторов проблема решилась, но по прибытии на родину обнаружилась пропажа «знамя полка». Только спустя сутки, после того как на уши были поставлены организаторы из Samsung, Кубок Чемпионов удалось вернуть законным обладателям, причем трофей был доставлен в Голландию под присмотром полиции.■



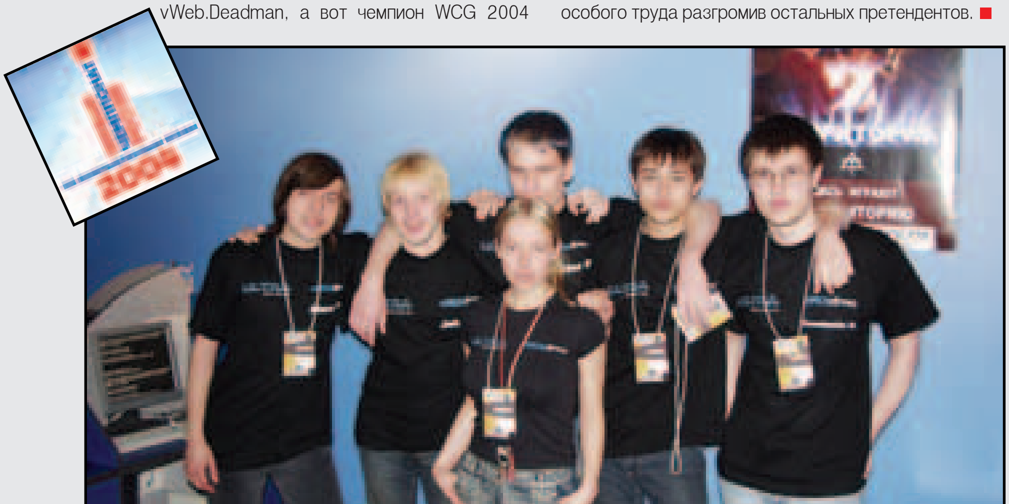
Обладатели Кубка Чемпионов WCG 2004 Grand Final чуть было не лишились своего трофея.

ПЕРВЫЙ ЧЕМПИОНАТ РОССИИ: СТОЛИЧНАЯ КВАЛИФИКАЦИЯ

Когда вы будете держать в руках этот номер «Страны», уже определятся призеры Первого Чемпиона России по компьютерному спорту. К сожалению, в финальную часть турнира пробились не все фавориты – многие сильные игроки и команды не справились с отборочным барьером, уступив место более молодым и удачливым новичкам.

Столичная квалификация по **Warcraft III: The Frozen Throne**, проходившая в интернет-центре Vika Web 16-17 октября, собрала 55 дуэлянтов. По традиции, на верхнюю ступень пьедестала взошел шестнадцатилетний vWeb.Deadman, а вот чемпион WCG 2004 Russian Preliminary, Caravaggio, проиграл неизвестному ранее Gumbey и прекратил дальнейшую борьбу за главный приз. Также неудачно выступили vWeb.Armor и Advokate, уступившие Gumbey и Abver'y соответственно.

В соревнованиях по **Quake III Arena** приняло участие 20 человек. В отсутствие Cooller'а, которому отборочные проходить было не обязательно, за две путевки в финальную часть Чемпионата разгорелась нешуточная борьба. Однако итоговые результаты сенсационными все равно не назовешь: Jibo и Evil уже в который раз по-дружески поделили первое и второе места, без особого труда разгромив остальных претендентов. ■



Впервые за долгое время Virtus.Pro не смогла пробиться в финал российского чемпионата.

РЕЗУЛЬТАТЫ МОСКОВСКИХ ОТБОРОЧНЫХ НА ЧЕМПИОНАТ РОССИИ:

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:
■ 1 место
vWeb.Deadman – путевка на ЧР-2004;
■ 2 место
Grubey – путевка на ЧР-2004;
■ 3 место
64AMD.Caravaggio.

QUAKE III ARENA 1X1:
■ 1 место
c58-Jibo – путевка на ЧР-2004;
■ 2 место
c58-Evil – путевка на ЧР-2004;
■ 3 место
Hamzik.

COUNTER-STRIKE 5X5:
■ 1 место
ForZe – путевка на ЧР-2004;
■ 2 место
iTs – путевка на ЧР-2004;
■ 3 место
Virtus.Pro.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 1X1:
■ 1 место
USSRxTurboletik – путевка на ЧР-2004;
■ 2 место
RUSxCave;
■ 3 место
RUSxHellorush.

Игроки, получившие место в турнирной сетке Чемпионата России автоматически, как обладатели Кубка России: **3wD.Ranger** (Warcraft III: The Frozen Throne), **Cooller** (Quake III Arena) и команда **Emax** (Counter-Strike).

РЕЗУЛЬТАТЫ ПИТЕРСКИХ ОТБОРОЧНЫХ НА ЧЕМПИОНАТ РОССИИ:

QUAKE III ARENA 1X1:
■ 1 место
Leon – путевка на ЧР-2004;
■ 2 место
Dept – путевка на ЧР-2004;
■ 3 место
Titan.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:
■ 1 место
3wD.Karma – путевка на ЧР-2004;
■ 2 место
zebra.Orangeman – путевка на ЧР-2004;
■ 3 место
FM.Assasin.

COUNTER-STRIKE 5X5:
■ 1 место
x4 – путевка на ЧР-2004;
■ 2 место
FM – путевка на ЧР-2004.

НА НАШЕМ CD

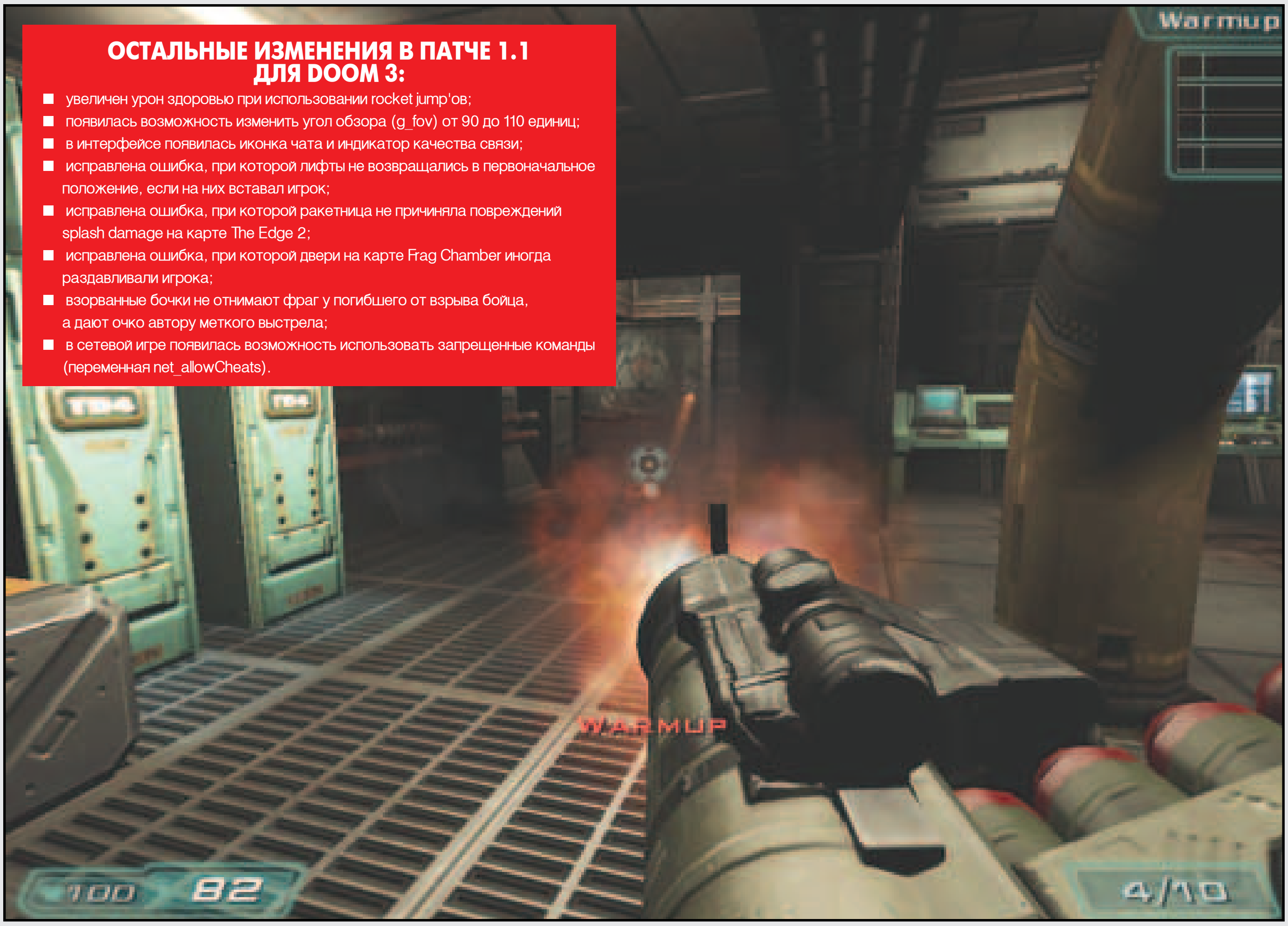
Английская и русская версии патча 1.17a для Warcraft III: Reign of Chaos и The Frozen Throne, патч версии 1.1 для Doom 3, коллекция демо-записей и риплеев с World Cyber Games 2004 Grand Final, а также популярный демоплеер Seismovision 2.24.

ПАТЧ ВЕРСИИ 1.1 ДЛЯ DOOM 3

В конце сентября компания id Software выпустила долгожданный патч для Doom 3. Сразу после релиза игры фанаты сетевых сражений выразили недовольство явными огрехами, найденными в балансе оружия. Разработчики пошли навстречу геймерам и, не мешкая, исправили все недочеты. Известно, что в третьей части великолепного шутера ранения головы причиняют удвоенные повреждения, нежели ранения в тело бойца. Все бы ничего, однако ситуация становится плачевной, когда дело доходит до использования (Chain Gun). Участник сражения, по которому ведется огонь из авиационного пулемета, теряет здоровье и броню в считанные секунды в случае, если враг наводит прицел чуть выше туловища мишени. Патч 1.1 ослабил Chain Gun, и теперь один патрон наносит урон в 25 хит-пойнтов. Также устранен еще один неприятный баг, а именно огромные повреждения, получаемые игроком при прыжке вниз даже с небольшой высоты. ■

ОСТАЛЬНЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ В ПАТЧЕ 1.1 ДЛЯ DOOM 3:

- увеличен урон здоровью при использовании rocket jump'ов;
- появилась возможность изменить угол обзора (g_fov) от 90 до 110 единиц;
- в интерфейсе появилась иконка чата и индикатор качества связи;
- исправлена ошибка, при которой лифты не возвращались в первоначальное положение, если на них вставал игрок;
- исправлена ошибка, при которой ракетница не причиняла повреждений splash damage на карте The Edge 2;
- исправлена ошибка, при которой двери на карте Frag Chamber иногда раздавливали игрока;
- взорванные бочки не отнимают фраг у погибшего от взрыва бойца, а дают очко автору меткого выстрела;
- в сетевой игре появилась возможность использовать запрещенные команды (переменная net_allowCheats).



КИТАЕЦ ВЫИГРАЛ У FATAL1TY $125000

Довольно неожиданно завершилось мировое турне Fatal1ty Shootout, организованное знаменитым американским киберспортсменом. Напоминаем, что янки объездил пол-Европы и обыграл не одну сотню желающих в Doom 3. В разных странах победителю полагалось от крупных денежных призов до материнских плат и графических карт, однако одолеть амбициозного бойца никому не удавалось. Последним в списке запланированных для посещения мест (сразу после выступления на WCG 2004 Grand Final в США) для Fatal1ty стал Китай, и пекинское подразделение компании ABIT выделило **$125000** в качестве главного приза. Неудивительно, что мероприятие привлекло внимание огромного количества геймеров. Специально из Германии на турнир приехал известный игрок **SK.ZyZ**. Каково же было удивление публики, когда скромный китайский дуэлянт с экстравагантной кличкой **Rocketboy** буквально разгромил Fatal1ty со счетом 26:5, сорвав весь куш. Помимо огромной по местным меркам суммы денег, счастливчик получил двухгодичный контракт с ABIT, и отныне известный производитель железа будет спонсировать игрока на соревнованиях по всему миру. ■



Китаец Rocketboy получил за одну выигранную дуэль $125000!

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. В следующем номере вас ждет репортаж с «Первого Чемпионата России», интервью с лидером отечественной сборной по итогам выступления команды на World Cyber Games 2004 Grand Final, а также тактика Warcraft III: The Frozen Throne.



ПАПЕ ЛЕНЬ ИДТИ В МАГАЗИН?
НЕ ГРУСТИ!
РАССКАЖИ ЕМУ ЧТО
в интернет магазине GamePost
* Не нужно выходить из дома, чтобы сделать заказ
* Покупку можно оплатить кредит-ной картой
* Игру доставят в день заказа
Grand Theft Auto: San Andreas
$69,99
Half-Life 2
$85,99
Sims 2
$22,99
PlayStation 2
$179.99
GameCube
$139.99
Xbox
$239.99
Играй просто!
GamePost
Тел.: (095) 928-0360
(095) 928-6089
(095) 928-3574
www.gamepost.ru
GAMEPOST

НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

ИЗ ТЮРЬМЫ – НА ОТВЕТСТВЕННУЮ РАБОТУ?..

Не успели мы в прошлом номере порадоваться, что антивирусные компании блюдут чистоту рядов и отказываются принимать на работу автора вируса MyDoom, как среди них наметился раскол. В отличие от BitDefender и Sophos их коллега по цеху – немецкая SecurePoint (http://www.securepoint.com) – не проявила принципиальности и просто-напросто в конце сентября зачислила в штат Свена Яшана, 18-летнего автора 70% всех вирусных эпидемий первой половины 2004-го года (черви Netsky и Sasser).
Напомним, что Яшан ожидает суда и ему грозит до пяти лет тюрьмы. Можно допустить, что, отбыв наказание, он исправится, прекратит «клепать вирусы» и станет яростным борцом с ними. Однако пословицы «горбатого могила исправит» и «пусти козла в огород...» забывать не стоит...

УБИЙЦА РЕКЛАМНЫХ АГЕНТОВ

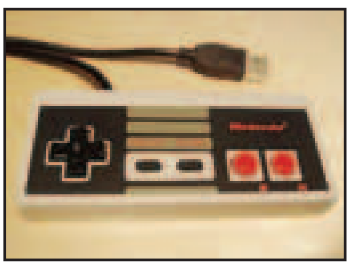
Новый троянец, объявившийся в Интернете на этой неделе, отлавливает приложения типа adware – назойливых рекламных агентов, не дающих покоя владельцам Windows-компьютеров. Программа Downloader.Lunii была обнаружена в понедельник специалистами антивирусной компании Symantec. По информации журнала ITWorld, едва попав на компьютер жертвы современных рекламных технологий, программа начинает вынюхивать и прибивать процессы и файл, инициируемые типичными adware-продуктами (BargainBuddy или Powerscan). К сожалению, этим деятельность троянца не ограничивается. Как и подобает такого рода программам, Downloader.Lunii вносит изменения в системный реестр Windows и пытается загрузить из Сети некоторые файлы. Кроме того, программа не забывает подправить файл «.hosts», используемый на Windows-машинах в качестве локальной DNS-таблицы, чтобы добавить в него «черный список» сайтов, запрещенных к просмотру.
Эксперты Symantec присвоили Downloader.Lunii самый низкий рейтинг опасности. Тем не менее, вы поступите правильно, если обновите антивирусную базу прямо сейчас, советует «Интернет.ру» (http://www.internet.ru).

ZELDA НА ПРИЧИННОМ МЕСТЕ

Десятилетие отметил в этом году крупнейший и авторитетнейший ресурс по части пирсинга, наколок, имплантатов и прочих модных штучек под названием Body Modification Ezine. Если вы планируете поиздеваться над собственным телом, загляните сюда, почитайте реальные истории и посмотрите картинки. Возможно, вам расхочется совершать трудно обратимые действия.
С учетом игровой направленности нашего издания стоит пройтись по ссылке http://www.bmezine.com/news/pubring/20040720.html – там отражены безумства тех, в чьей голове навеки поселились персонажи первых пройденных игр...

ИНТЕРНЕТ ЗАМЕТНО УСКОРИЛСЯ

В ходе многолетних исследований скорости и качества прохождения сигнала по основным узлам Глобальной сети выявлена устойчивая тенденция к улучшению этих показателей. В сегодняшнем Интернете среднее время задержки сигнала (lag, лаг) составляет около 135 мс и при этом теряется не более 4% от всей пересылаемой информации (packet loss). Для большинства современных многопользовательских игр такие параметры считаются удовлетворительными или хорошими.





Твое тело – игровой контроллер! Пусть она удивится...

FREEWARE DOWNLOAD

ITR CLIENT 1.01

http://www.analogx.com

Предлагаем любителям сетевых игр и серфинга утилиту, определяющую в реальном времени причину «тормозов Интернета», – провайдер это или глобальная проблема? По щелчку мыши иконка в System tray все разъяснит и даже покажет. ■

ОЦЕНКА: ★★★★☆
РАЗМЕР: 318 Кбайт
9

INETDIALER 3.0.0

http://softmacro.h1.ru

Нужная штучка для владельца модема. Главные фишки – кодирование логина и пароля, дозвон по нескольким номерам, учет трафика, перезванивание при обрыве связи или скорости соединения меньше заданной, работа с plug-in'ами. ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 876 Кбайт
8

DETECTIVESTORY 3.53

http://www.rt.mipt.ru/~detectivestory

Утилита для взлома игр, создания тренеров, сохранения и так далее. По обилию функций DS уступает Magic Trainer Creator, зато по удобству работы превосходит такие программы, как ArtMoney, GameCheater. Интерфейс – русский. ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 228 Кбайт
8

ПОГОДА ИНТЕРНЕТА

Каждому «жителю» Интернета доводилось сталкиваться с такой напастью – вчера беззаботно лазил по Сети, а сегодня невозможно попасть на Яндекс, да и в сетевой игре – жуткий лаг. В чем же проблема: в компьютере, провайдере или Сети? Зайдите на Internet Traffic Report (http://www.internettrafficreport.com) и все поймете. Тут отслеживаются глобальные показатели – время задержки сигнала, процент потери пакетов и тому подобное. Усредняя данные, можно определить «сетевую погоду» – чем ближе к 100, тем быстрее работает Интернет.

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО…

...По мнению Министерства обороны Южной Кореи, за последние годы в секретных подвалах северокорейской контрразведки выращено не менее пятисот «компьютерных хакеров», способных нанести сокрушительный удар по информационной инфраструктуре Запада вообще и США в частности.

...В Сингапуре школьникам, страдающим от ожирения, запрещено во время перемен посещать столовую, для них обязательны дополнительные уроки физкультуры, а учителя ежедневно взвешивают их.

...В гонконгском отделении банка DBS по ошибке уничтожили (пустили под пресс) 83 персональных сейфа с ценными бумагами и драгоценностями на сумму несколько миллионов долларов.

...В США существует практика, согласно которой данные обо всех преступниках, когда-либо совершивших сексуальные преступления, являются общедоступными. Любой житель США может узнать – проживают ли подобные личности поблизости от его дома или работы: на сайтах правоохранительных органов штатов вывешиваются имена, фотографии и адреса лиц, ранее осужденных за изнасилование, совращение малолетних и так далее.

...В Великобритании ошибки врачей – от неверного назначения лекарств до госпитальных инфекций – служат причиной смерти 40 тысяч пациентов ежегодно.

...Первые летающие автомобили («аэромобили») появятся в крупных городах мира примерно к 2030 году.

МИНИ-ИГРЫ. НАШ ВЫБОР

Пара квестов и одна логическая игрушка – этих мини-игр должно хватить до следующего номера журнала. Сейчас потренируем сообразительность, а в следующий раз займемся реакцией!

VIRIDIAN ROOM

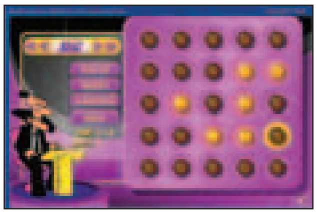
http://www.fasco-csc.com/works/viridian/index_e.php



Посвящаем тем несчастным, кто пару номеров тому назад не смог убежать из «Синей комнаты»! Попробуйте-ка теперь покинуть «Сиреневую комнату» – задачка сия куда сложнее и страшнее. Кстати, прохождение этой игры японец fasco продает уже за 300 йен – втрое дороже прежнего. ■

ALLOUT

http://lelombrik5.free.fr/Flash/allout_offsite.swf



Цель головоломки – погасить все лампочки. Правила просты: щелкаем по лампочке и таким образом меняем состояние и ее, и ближайших соседей на противоположное («горит»/«не горит»). Первые 4 уровня как бы «простые», но, возможно, вам сразу потребуется встроенная подсказка. ■

UNINVITED

http://www.albinoblacksheep.com/flash/uninvited.php



Квест в 2-х частях с микро-игрой в качестве бонуса за прохождение. На протяжении многих игровых экранов в поисках «красного бриллианта» мы столкнемся с демонами, банкирами-убийцами и логическими шарадами. Графика настолько плоха, что смотрится, как продвинутый дизайн. ■

FREEWARE DOWNLOAD

VANBASCO'S KARAOKE PLAYER 2.53

http://us.vanbasco.com

Популярный плеер караоке. Полноэкранный текст, изменение темпа, тональности, подавление мелодии. А где взять KAR-файлы? Например, на http://www.karaoke.ru, где, кстати, можно попеть прямо в онлайне, даже без микрофона. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★ **10**
РАЗМЕР: 796 Кбайт

TRACELESS 1.15

http://users.bigpond.com/pvantarakis

Для безопасного серфинга следует регулярно очищать журнал посещений, удалять временные файлы, cookies и т.п. Утилита сделает это «на отлично», не займет много места в памяти и, завершив процесс, затаится в System Tray. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★ **8**
РАЗМЕР: 1915 Кбайт

Между тем еще два года назад эти показатели не опускались ниже 180-200 мс и 5-7% соответственно, что делало Интернет куда худшей средой для сетевых игрушек, чем локальные сети компьютерных клубов (10-50 мс, 0-1%).

НОВЫЙ СМЫСЛ ЖИЗНИ

По результатам проведенного в Сянгане (бывший Гонконг) исследования, более 40% учащихся средних школ большую часть своего времени проводят в Интернете и видят в этом «смысл повседневной жизни». Вдобавок к этим несчастным еще 37% молодых гонконгцев сообщили о «непреодолимой тяге к Сети», остальные же признались, что не могут концентрироваться на чем-либо другом.

Чрезмерное увлечение азиатских школьников Интернетом и электронной перепиской в ущерб сну, выполнению домашних заданий, прогулкам и спорту заставляет психологов говорить о возникновении и широком распространении в последние годы нового и потенциально весьма разрушительного психического расстройства – «интернетомании».



ИНТЕРНЕТ УЖЕ НЕ ПРИВИЛЕГИЯ БОГАТЫХ

Как показали итоги опроса, проведенного «Гласом Рунета» (http://www.voxru.net/arc/society/income4.html), большинство обитателей нашего сегмента Интернета не удовлетворены своими заработками. 55% респондентов заявили, что имеют доходы ниже среднего уровня, который сегодня, по мнению большинства (37%), составляет в нашей стране никак не меньше $300 в месяц. Эти выводы опровергают мнение о том, что доступ в Глобальную сеть однозначно свидетельствует о высоком уровне доходов пользователя. По мере того как доступ в Сеть стремительно дешевеет, социальный статус российского интернетчика все меньше отличается от статуса среднестатистического россиянина.

SPIM

По мнению аналитиков маркетинговой компании Radicati (http://www.radicati.com), к 2007 году интернет-пейджерами (ICQ, AIM, Yahoo Messenger...) будет пользоваться около 182 млн. человек по всему миру. К сожалению, ничего хорошего это не сулит, поскольку спам в этих службах множится пропорционально числу пользователей. За 2004 год количество вредных сообщений возросло в 3 раза – с 400 миллионов до 1.2 млрд. штук, по большей части (70%) – это реклама порноресурсов. У «пейджингового» спама появилось и собственное имя – spim (SPam over Instant Messaging). ■

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...В ближайшие 10 млн. лет человек станет бесполым существом.

...Новый суперкомпьютер Blue Gene/L корпорации IBM сумел побить рекорд скорости, установленный три года назад компьютером Earth Simulator японской фирмы NEC, и стал самым быстрым компьютером в мире.

...Благодаря введению в Москве системы видеонаблюдения с «компьютерным зрением» удалось раскрыть убийство охранника и посетителя зала игровых автоматов в Северном Тушино.

...Получены доказательства того, что нейрохирургические операции – трепанации черепа – активно делали уже в XI веке.

...В США начаты исследования по созданию «протонной» бомбы, использующей в качестве заряда антиматерию. Это самое мощное оружие. Аннигиляция (взрыв) одного грамма антиматерии эквивалентна подрыву 40 тысяч тонн тротила. Однако при нынешнем уровне развития техники стоимость производства одной стомиллиардной грамма антиматерии составляет примерно $6 млрд.

«Интернет.ру» (http://www.internet.ru), Washington ProFile (http://www.washprofile.org), РИА «Новости» (http://www.rian.ru), «Известия Наука» (http://www.inauka.ru)

Address СИ.ТЕМА.ОНЛАЙН/174/ ТАНЯ ВИРЯСОВА~/TATVIR@MAIL.RU/

СОЛДАТ И ЧУРБАН

Интернет заставляет нас всех штудировать английский язык. Большую часть сознательной жизни мы его учим, но все равно «по-иностранному» понимаем плохо. А при этом самые «горячие» новости, эксклюзив – всегда на иностранном, большей частью, английском языке. Как быть? Может, есть в Сети подспорье для рядового российского геймера, не отягощенного оксфордским образованием? Да, на многих сайтах работает онлайновый машинный перевод (МП). Но на что способны современные электронные толмачи? Для ответа на этот вопрос мы попросили их перевести что-нибудь из близкой нам игровой тематики.

Translate.Ru
http://www.translate.ru
Онлайновая бесплатная версия переводчика компании «ПРОМТ» дает возможность переводить на русский язык с пяти основных европейских языков и наоборот (см. табл. 1). Среди лингвистических пар каким-то образом затесался англо-португальский перевод (при отсутствии русско-португальского), наверное, благодаря прошедшему в Португалии Чемпионату Европы по футболу. Наиболее популярные словари позволяют выбрать тип лексики. Например, для англо-русского словаря предлагается 10 тем (компьютерные игры, Интернет, автомобили, спорт и т.д.).

Все переводчики мы просили перевести несколько строк из описания игры 3D Lines and Blocks. Результаты – в таблице 2. Translate.Ru показал очень приличное качество для МП англоязычных текстов.
Что касается перевода web-страниц на Translate.Ru, то по выбору языков и тематике лексики тут те же возможности, что и при переводе текста. При этом полностью сохраняется исходное форматирование, гиперссылки, а при переходе по ним дальнейший перевод осуществляется автоматически. Проверим: идем на любимый GameSpot (http://www.gamespot.com) и пробуем прочитать его по-русски (установив в переводчике лексику «Компьютерные игры»!..).
О чудо! Страница осталась той же самой – графика сохранилась полностью, но буквы и слова теперь вполне понятные. Однако вчитаемся повнимательнее: News Spots – «Пятна новостей», Puzzle Games – «Головоломки», Games for Kids – «Игры для детей», Free Games – «Свободные игры». А вот Shop for Games оказался «Вычислительным центром для игр». Итог – примерно две трети названий разделов переведены с приемлемым смыслом.
Translate.Ru показал неплохой результат, это – лучший сервер МП в Сети, специализирующийся на русском переводе. Жаль, на нем нет восточных языков – японского, китайского, корейс-

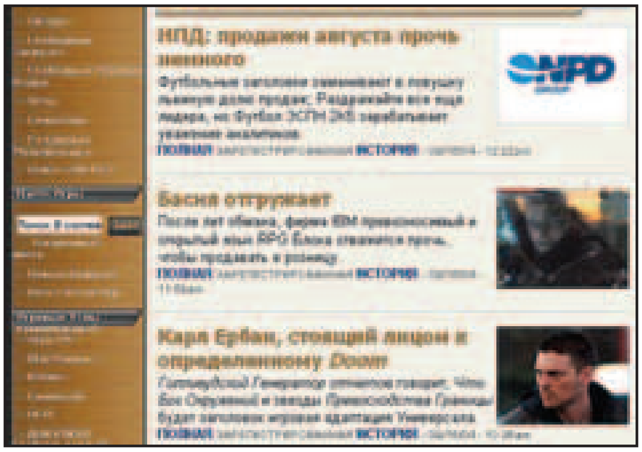
Таблица 1. Онлайновые переводчики

№ Название, URL	Оценка*	Вид перевода	Языки	Число лингвистических пар	Языковая специализация
1. Translate.Ru http://www.translate.ru	10	Текст + web-страница	7 языков: Основные европейские языки	16	В основном, переводы с/на русский язык
2. Systran http://www.systransoft.com	**7**	**Текст + web-страница**	**14 языков: Основные европейские и восточные языки**	**36**	**В основном, переводы с/на английский язык**
3. Babel Fish Translation http://babelfish.altavista.com	7	Текст + web-страница	13 языков: европейские и восточные языки	36	В основном, переводы с/на английский язык
4. FreeTranslation.com http://www.freetranslation.com	**8**	**Текст + web-страница**	**11 языков: Основные европейские и китайский язык**	**17**	**Переводы только с/на английский язык**
5. WordLingo http://www.worldlingo.com	9	Текст + web-страница	13 языков: Основные европейские и восточные языки	13 x 12 = 156	Все языки
6. InterTran http://www2.tranexp.com	**7**	**Текст + web-страница**	**32 языка: Почти все европейские и многие восточные языки**	**32 x 31 = 992**	**Все языки**
7. Dictionary.com http://dictionary.reference.com	6	Только текст	13 языков: Основные европейские и восточные языки	24	Переводы только с/на английский язык

* При определении оценки учитывалось не только качество МП на русский, но и количество языков и число лингвистических пар, представленных на сервере, а также возможность переводить web-страницу.

Таблица 2.
Как они нам переводят (орфография и грамматика МП воспроизведена, без какой-либо правки и редактирования)

Оригинальный текст	3D Lines and Blocks is a new approach of well-known classic games Lines. Without changing the rules, we made 3D-environment with different special effects and many opportunities.
Перевод	3D Lines and Blocks – это новый вариант хорошо известных классических игр Lines. Не меняя правила, мы сделали игру 3-х мерной, с различными специальными эффетами и добавили много других возможностей.
	МАШИННЫЕ ПЕРЕВОДЫ
1. Translate.Ru	**Трехмерные Линии и Блоки – новый подход известных классических Линий игр. Не изменяя правила, мы сделали трехмерную среду с различными специальными эффектами и многими возможностями.**
2. Systran	3D выравнивается и блоками будут новыйа подход well-known классицистических линий игр. Без изменять правила, мы сделали 3D-environment с по-разному специальными влияниями и много возможностей..
3. Babel Fish	**3D выравнивается и блоками будут новыйа подход well-known классицистических линий игр. Без изменять правила, мы сделали 3D-environment с по-разному специальными влияниями и много возможностей.**
4. FreeTranslation.com	3-ьи Линии и Блоки – новый подход известных классических игр Линии. Не изменяя правила, мы сделали 3-ью окружающую среду с различным специальные эффекты и много возможностей.
5. WordLingo	**3D выравнивается и блоками будут новыйа подход well-knownклассицистических линий игр. Без изменять правила, мы сделали 3D-environment с по-разному специальные влияния и много возможностей..**
6. InterTran	3D Солдат линейных войск и Чурбан быть высшая отметка за классную работу новый приближаться яние) от колодец - знать классический развлечение Солдат линейных войск. Без перемена грамматический определенный член правило , мы делать 3D- окружение с другой специальный следствие и многие удобный случай..
7. Dictionary.com	**3D выравнивается и блоками будут новыйа подход well-known классицистических линий игр. Без изменять правила, мы сделали 3D-environment с по-разному специальными влияниями и много возможностей.**
8. X-Translator DIAMOND	3-ьи Линии и Блоки – новый подход известных классических игр Линии. Не изменяя правила, мы сделали 3-ью окружающую среду с различным специальные эффекты и много возможностей.



«Басня отгружает»: Gamespot.com в варианте Translate.Ru

кого – любителям аниме это не понравится.

Systran
http://www.systransoft.com
Специализация сервера – основные европейские и восточные (арабский, японский, корейский, китайский) языки. Здесь, как и на всех остальных серверах, китайский язык представлен в двух вариантах – китайский традиционный и китайский упрощенный. Перевод на русский язык возможен только с английского.
МП на русский язык описания игры 3D Lines and Blocks выглядит вполне разумно.

Babel Fish Translation
http://babelfish.altavista.com
Иконка «Powered by Systran» подсказывает, что МП на этом сайте выполняется все той же компанией Systran. Набор языков чуть другой, а вот результат тот же.

FreeTranslation.com
http://www.freetranslation.com
На удивление, качество МП на русский язык очень высокое. Здесь даже умеют правильно проставить все падежи в предложении. Секрет успеха оказался прост: перевод на русский язык обеспечивается компанией «ПРОМТ» (привет, Translate.Ru!).

WordLingo
http://www.worldlingo.com/ru/products_services/computer_translation.html
Сервер – полиглот. Портал создан на 13 языках, в том числе и русском. Из них можно составить любую лингвистическую пару. Наконец-то появилась возможность попробовать переводить японские сайты!
Увы, перевод японских сайтов на русский язык на WordLingo оказался довольно сложной технической задачей. Примерно в 9 случаях из 10 попыток вместо перевода я получала пустую страницу. Но кое-что все же удалось перевести. Например, http://www.games. co.jp – несмотря на иероглифы, сразу понятно, что речь идет об играх. Судя по словам: «Цена резко снижена: 6 и 780 иен (включая тягло)», речь идет продаже игр. Интересно, что тут означает «тягло»: «почтовый перевод» или «курьерская доставка»? А что значит «Возвратите нас» – «поиграл и вернул» или «обратно на стартовую страничку»? И совсем уж загадочное: «once more, к той темноте»... М-да, перевод японских сайтов полезной инфор-



«6 и 780 иен (включая тягло)» – перевод с японского в стиле WordLingo.



мации не содержит и скорее напоминает гадание на кофейной гуще.
WordLingo честно оценивает возможности МП. В конце каждой переведенной страницы он сообщает: «...компьютерный перевод оригинальной веб-страницы... дает лишь общее представление о содержащейся там информации и не должен рассматриваться как полный или точный».

InterTran
http://www2.tranexp.com
Языков куча, куда больше, чем на WordLingo, и все можно комбинировать, составляя, в общей сложности, аж 992 лингвистические пары! Но МП на русский язык оставляет желать лучшего. Единственное извинение: при переводе небольшого текста, содержащего менее 30 слов, для каждого многозначного слова InterTran покажет альтернативные варианты перевода, что позволит редактировать окончательный перевод. Хотя, скорее, это похоже на работу с электронным словарем, чем на МП.
Кстати, перевести японские сайты на InterTran не удалось – вместо перевода упорно возвращалась пустая страница.

Dictionary.com
http://dictionary.reference.com/translate/text.html
Переводит только текст, а не web-страницы, все лингвистические пары завязаны на английский язык, дает ссылку на Systran, да еще и выводит дополнительное окно с рекламой. Бегом отсюда!

Украинский портал
http://www.uaportal.com/cgi_bin/translator.cgi
Перевод текста до 5000 символов с украинского на русский и наоборот. Может пригодиться.

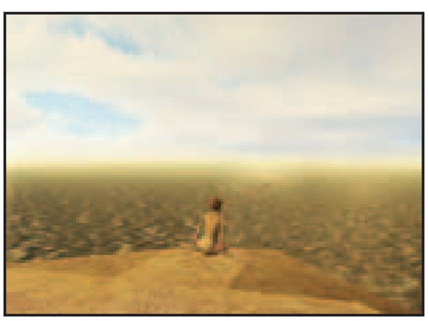
ВНЕ КОНКУРСА
Для оценки качества работы онлайновых переводчиков мы установили X-Translator DIAMOND от «ПРОМТ» (версия 5.00), который «владеет» пятью основными европейскими языками: английским, французским, немецким, итальянским (только перевод с итальянского на русский) и испанским (только перевод с испанского на русский). Каждый язык представлен на отдельном диске с программой МП X-Translator DIAMOND и обойдется примерно в 180 руб. (итальянский и испанский с одним направлением перевода – дешевле). Дополнительная «Коллекция специализированных словарей» (не очень и нужна; приобретается отдельно от дисков) стоит еще около 300 руб. Можно установить всего один язык, а можно и все пять. Полный набор X-Translator DIAMOND (5 языков + «Коллекция специализированных словарей») обойдется примерно в 1000 руб.
X-Translator состоит из двух частей: редактора-переводчика и plugin'a к Internet Explorer'у для перевода web-страниц. В редактор встроен синтезатор речи для «чтения вслух» исходного и переведенного текстов. Скажем сразу – правильному произношению с ним все равно не научишься, да и воспринимать компьютерную речь без привычки непросто.
После установки X-Translator в Internet Explorer'e появляется новая кнопка для перевода текущей web-страницы. Отправляемся на Gamespot и видим, что получается неплохо, примерно так, как и у онлайновых переводчиков. Есть и недочеты – на больших, более 2-х экранов монитора, web-страницах X-Translator часто халтурит и переводит не всю страницу, а лишь ее начало. Наверное, надеется, что дальше читать никто не станет.

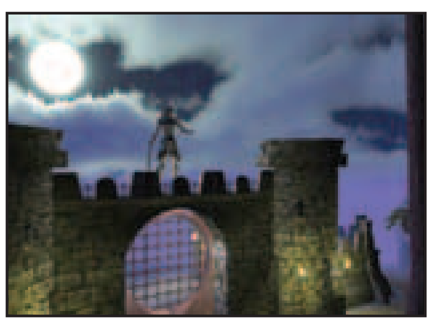
ИТОГИ
Посмотрите внимательно вторую таблицу. Думаю, ясно, что машинный перевод пока далек от идеала. Но когда необходимо понять смысл текста на незнакомом языке, МП является отличным подспорьем пользователю. Ну а то, что в Сети теперь есть приличные и абсолютно бесплатные онлайновые переводчики, – отличная новость для всех, кто желает читать игровые и «железные» новости в первоисточнике. ■

РАВЕНЛОФТ – ЗЕМЛЯ ТУМАНОВ

АЛЕКСЕЙ РАДЗИЕВСКИЙ И АНТОН ГРИШИН /EDITORS@RAVENLOFT.RU/

Где-то в далеких вселенных существует мир, о котором некоторые говорят, что это тюрьма проклятых. Другие считают его местом испытания добродетели. Иные же зовут это место домом. Земля любви и смерти, жертв и соблазна, красоты и ужаса. Земля страха. Царство смерти. Добро пожаловать в землю туманов. Добро пожаловать в Равенлофт... Стоит лишь набрать адрес http://www.ravenloft.ru и с головой уйти от насущной повседневности со всеми ее проблемами.
Равенлофт.ру – проект российских энтузиастов, вот уже два с половиной года создающих по-настоящему живой виртуальный мир. Так сказать «фишка» подобного начинания состоит в абсолютной бесплатности сервера. При этом визуальная сторона продукта не только не уступает ныне существующим MMORPG, но зачастую и превосходит их (посмотрите на скриншоты).
Основными задачами команды разработчиков является, прежде всего, создание атмосферы мира, динамически изменяющегося вследствие действий самих игроков. Ведь каждое событие тянет за собой цепочку происшествий. Прошло поветрие чумы – поднялись цены на хлеб. Бандиты напали на торговый караван – ждите сокращения ассортимента товаров в некоторых городах.
Впрочем, высшие силы мира не оставят вас без своего внимания. Так, ввиду некоторых непредвиденных событий, вы вполне можете стать кем угодно – хоть вампиром, хоть главой королевства. Рок ли, проклятье ли, или чуткое «внимание» богов – этого не избежать никому. А уж чем это обернется – покажет время. Живите. Ненавидьте и любите. Здесь все взаправду.
Истинная жемчужина мира Равенлофт – это созидательный крафт. Вы можете освоить одну из девяти профессий: стать плотником, портным, кузнецом, ювелиром, пивоваром, пекарем, слесарем, алхимиком или заклинателем. То, с чего стоит начать, зависит исключительно от класса вашего персонажа. Список здесь невелик: воин, маг, варвар, волшебник, вор, бард, рейнджер, священник, монах и паладин. Кстати священников ждет особый сюрприз – регулярно поклоняясь своему богу и посещая священные места, вы можете подняться до ранга архиепископа, получив невероятные возможности и способности.
Начинать игру вам придется в одном из городов. Все зависит от выбранной вами расы. Каждый из населенных пунктов имеет свои особенности. В частности: в Темпе Фаллс живут дварфы, снабжающие оружием весь Даркон. В Сиднаре – эльфы и люди, практикующие алхимию. Там вы можете создать зелья, компенсирующие с лихвой некоторые важнейшие заклятья. Практикуют алхимический промысел, как правило, священники и колдуны и, поверьте, зарабатывают на этом хорошие деньги. В изобильных баронских угодьях, расположенных вокруг городов, вы найдете все необходимые ингредиенты для получения зелья по любому рецепту. Учитывайте, что ваши соседи лишены возможности изготовления тех или иных ремесленных товаров. Ведите торговлю, заключайте договоры.
Следующим шагом после накопления капитала становится формирование союзов и объединений, контролирующих оборот того или иного товара или часть территории страны. Так, в мире существует множество организаций, члены которых связаны не только экономическими, но и





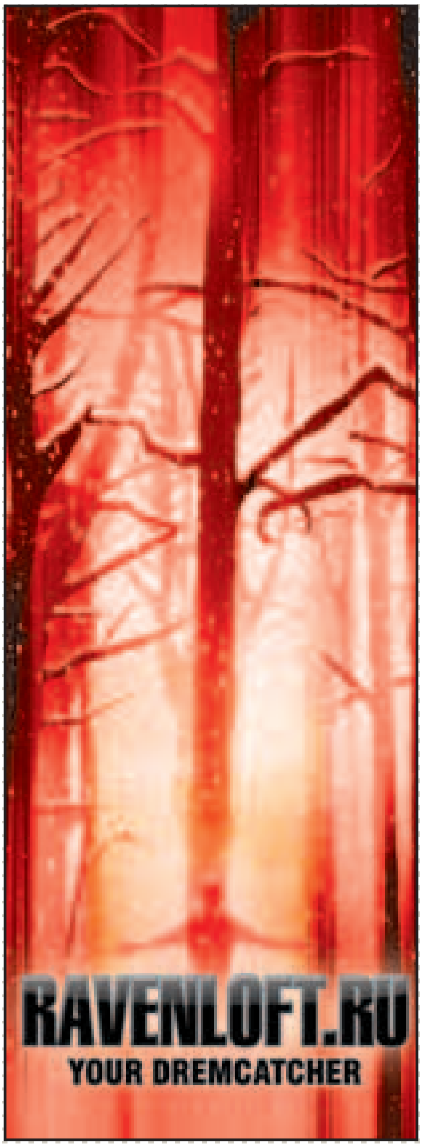
идейными соображениями. Сегодня еще можно присоединиться к создающемуся «Ордену паладинов» или попробовать подать заявку на вступление в «Орден равновесия». Если вы эльф, то вас с распростертыми объятьями примут в «Братство эльфов». Дворфы не так радушны, но соплеменника, обладающего известной долей столь характерного расового упрямства, они вполне могут допустить в тайные кузницы Темпе Фаллс. Воры в тайне создают свою гильдию, а склонные к кровавому промыслу надеются на возникновение «Гильдии убийц».

Процесс становления вашего героя регламентируется двумя системами начисления опыта. Первая из них – ремесленная. Она определяет ваши способности в каждой из специальностей. В то же время, при успешном изготовлении того или иного продукта, вы получаете очки опыта, позволяющие совершенствовать боевые навыки персонажа. Но естественно, большая часть «боевой экспы» появляется в результате вашей постоянной борьбы с сотнями монстров Равенлофта – это и есть вторая вторая система. Проявив известное терпение и смекалку, вы имеете возможность пройти путь в 40 уровней. Но будьте осторожны – персонаж, перешагнувший отметку 30-го уровня, становится объектом чуткого внимания богов. А получив заветный сороковой, вы можете считать себя полубогом. И здесь вы окажетесь перед трудным выбором – продолжать нести бремя великого героя, испытывая на своей шкуре все возможные капризы высших сил, или же переродиться, вновь опустившись до первого уровня, но при этом получив уникальную способность или вещь.

Еще одним интересным аспектом жизни вашего героя станет возможность покупки недвижимости. Особняки метрополий и рыцарские замки, часовни и персональные склепы – все это и многое другое можно и нужно приобретать. Плюс подобной покупки состоит в том, что каждый из типов построек содержит тот или иной бонус. А минус – в налогах, которые придется платить. Кроме того, дом могут ограбить, на замок может произойти нападение. В этом случае вы имеете возможность как предотвратить нежелательное проникновение на свою территорию (поставить ловушки, укрепить двери), так и хорошенько проучить противников (котлы с кипящим маслом, катапульты – возможности довольно обширны).

В Равенлофте можно все: сетевой дайвинг поощряется, эскапизм не наказуем, но помните, здесь свои законы и свои судьи. Предательство – это предательство с большой буквы. Дружба – так дружба на века. Все эмоции в какой-то мере гиперболизированы. И именно это дает нам основание полагать, что Равенлофт способен привлечь всех вас. Окунуть в ту неповторимую мрачную, меланхоличную готическую атмосферу, которую мы создавали годами. ■





УГОЛОК НОВИЧКА

andreydyomin@rambler.ru: *У меня очень серьезная проблема. Перед форматированием (полным!) винта, я скопировал очень нужные мне файлы (с расширением .doc и .html) на дискету. Но теперь они не копируются. Поврежденных секторов на дискете, кажется, нет. Как можно помочь? Мне просто до смерти нужны эти файлы! Спасибо, Андрей Демин...*

О: Дискеты – это позавчерашний день, куда надежнее хранить файлы на компакт-дисках или флэш-драйвах. Считать файл с «нечитаемого» диска или дискеты помогут специальные утилиты, которые копируют сектор за сектором с бракованного носителя, извлекая все, что вообще можно извлечь. Наиболее продвинутые утилиты такого рода смогут заменить плохой фрагмент его аналогом из резервной копии файла (если, скажем, на дискету записан один и тот же файл 2 раза), даже если и она повреждена. В итоге, получившийся файл будет «100% рабочим». Хорошие результаты показывает бесплатный Skopin FileCopier (http://galera.ru/skopin/sfc1671-full.exe).

Egorka86@mail.ru: *Давно мечтал о создании клана и вот теперь он у меня есть! А что за клан без собственного сайта?! Нашел в одном из старых выпусков «Страны Игр» список бесплатных серверов, где можно опубликовать веб-страницу. Зарегистрировался на одном из них, после чего, войдя как зарегистрированный пользователь, нигде не нашел и намека на то, как издать свою страницу! Я чайник по использованию Интернета и поэтому прошу помощи у вас. Егор...*

О: Что ж, свой клан – отличное начало сетевой жизни. Но вам, по собственному признанию – «чайнику», лучше начать на более адаптированном к новичкам сервере. Например, на http://www.boom.ru – с доступной и интуитивно понятной web-хостинговой системой. После регистрации на Boom.ru там буквально за 4 шага можно сделать первую страничку. Конечно, такая страничка получится шаблонной (по форме), но ничто не мешает впоследствии изменить ее по своему вкусу. На сайте куча инструкций и хорошая, отзывчивая служба поддержки, так что, надеемся, проблем не возникнет.

Rpg_cat@zebratelecom.ru: *У меня старенький компьютер и медленный выход в Интернет (модем). Можно ли мне на наших серверах поиграть в какую-нибудь русскую RPG и обязательно бесплатно? Дина...*

О: А как же! Для любого компьютера или игрока в Интернете найдется подходящая игрушка, причем любого жанра. Для слабой машины подойдет такая разновидность компьютерных RPG, как текстовые MUD. В Рунете их проще всего отыскать на главном портале текстовых игр Mudconnector.РУ (http://www.mudconnect.ru). Из проектов с многолетней историей можно рекомендовать «Мир Мерлина» (http://wom.multimedia.ru/history.html) или «Мир Трех Лун» (http:// www.rmud.net.ru), они появились еще в 1997 году. Из новых интересны «Миры Упорядоченного» (http://www.muds.dp.ua) – по произведениям Ника Перумова. «Былины» (http://www.mud.ru) – очень большой MUD (до 10000 локаций!), основанный на русских сказках. «Балдераш» (http://balderdash.pp.ru) – русифицированный мир классической средневековой фэнтези. В общем, есть во что поиграть! ■

[PS2] BURNOUT 3: TAKEDOWN

Для получения некоторых секретных автомобилей вам необходимо набрать определенное количество очков Takedown и Burnout:

Assassin Compact Car – 15 очков Takedown;
Assassin Coupe Car – 60 очков Takedown;
Assassin Muscle Car – 30 очков Takedown;
Assassin Sports Car – 100 очков Takedown;
Assassin Super Car – 150 очков Takedown;
Custom Compact Car – 10000 очков Burnout;
Custom Coupe Car – 50000 очков Burnout;
Custom Muscle Car – 25000 очков Burnout;
Custom Sports Car – 100000 очков Burnout;
Custom Super Car – 200000 очков Burnout.

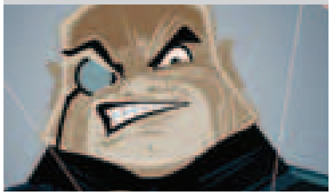
Чтобы покататься на более мощных машинах, вам придется получить определенное количество золотых медалей в режиме World Tour:

Compact DX Car – 4 золотых медали;
Coupe DX Car – 18 золотых медалей;
Muscle DX Car – 10 золотых медалей;
Sports DX Car – 25 золотых медалей;
Super DX Car – 32 золотые медали.

[PC] EVIL GENIUS

Во время игры введите команду humanzee, чтобы получить доступ к режиму ввода кодов. В подтверждение того, что вы все сделали правильно, на экране появится надпись «Mission Successful». После этого вам останется выйти из игры и начать ее заново. Тогда вы сможете воспользоваться указанными комбинациями клавиш, активирующими читы:

CTRL + S – установить взрывчатку;
CTRL + C – получить 100000 $;
CTRL + O – все предметы;
CTRL + M – устроить полный хаос;
CTRL + T – все ловушки.



[PC] CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

Добавьте к файлу запуска строчку "+set thereisacow 1337 +set developer 1 +set sv_cheats 1 +set monkeytoy 0". Исполняемый файл должен выглядеть следующим образом: "C:\Program Files\Call of Duty\CoDUOSP.exe» +set thereisacow 1337 +set developer 1 +set sv_cheats 1 +set monkeytoy 0". Во время игры нажмите клавишу ~ (тильда), чтобы вызвать консоль. В окне ввода команд можете использовать следующие чит-коды:

god – режим бога;
giveall – получить все оружие и боеприпасы;
give health – восстановить здоровье;
notarget – невидимость для противников;
noclip – режим прохождения сквозь стены.



[PC] THE SIMS 2

Во время игры нажмите одновременно клавиши CTRL + SHIFT + C, чтобы вызвать окно консоли. Теперь можете вводить читы:

Kaching – получить 1000$;
vsync (on/off) – активировать/деактивировать режим vsync;
help – вызвать список доступных команд;
StretchSkeleton – сделать своих подопечных выше ростом.



[PS2] TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Ниже приведен список секретных персонажей с условиями, при которых они становятся доступны в игре:

Alien – завершите Story mode в режиме Easy;
Ben Franklin – пройдите уровень Boston в режиме Story mode;
Call of Duty Soldier – завершите Story Mode на уровне Sick;
Shrek – завершите Story Mode на уровне Easy;
THPS1 Tony Hawk – пройдите Classic Mode на уровне Normal.



[PC] WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR



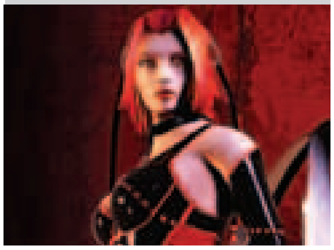
Во время игры нажмите клавиши SHIFT + ENTER, после чего можете использовать указанные читы:

Whosyourdaddy – режим бога;
Greedisgood – 10,000 единиц Power и Requisition;
AlbertEinstein – все апгрейды для всех юнитов;
Allyourbasebelongstous – завершить текущий уровень.

[PS2] BLOODRAYNE 2

Все приведенные коды вводятся во время игры в режиме паузы, либо в меню Extras.

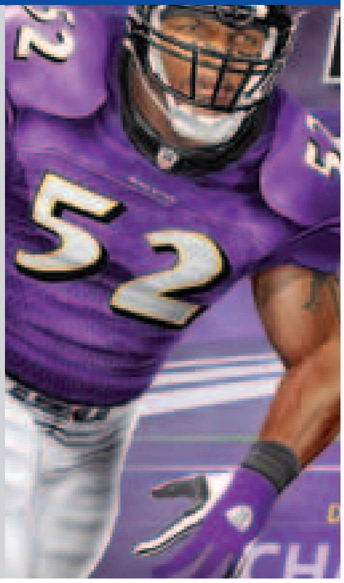
Cargo Fire Imp Kak – увеличить Carnage Points;
Late Nurture Qweef Super – увеличить Gun Experience;
Blank Ugly Pustule Eater – открыть все специальные приемы;
Blue Green Purple Imp – «заморозить» противников;
Uber Taint Joad Durf Kwis – режим бога;
Ugly Dark Heated Orange Quaff – бесконечное оружие;
Pimp Reap Dark Dark Muse – бесконечная ярость;
Bone This Curry Vote – открыть все комбо-удары;
Whiskey Fake Kablow Shoot – открыть все оружие.



[PS2] MADDEN NFL 2005

Чтобы использовать коды, вам необходимо зайти в меню My Madden и выбрать закладку Madden Codes. Здесь вы можете вводить читы:

J33I8F – увеличить мощность перехватов;
B61A8M – неограниченный pass range;
I76X3T – неограниченный field goal range;
M89S8G – дополнительные очки для перехватов;
D59K3Y – увеличение driving distances;
O85P6I – Super Bowl XL;
P48Z4D – Super Bowl XLI;
T67R10 – Super Bowl XLII;
D58F1B – Super Bowl XXXIX;
P67E1I – T.J. Duckett Gold Card.



[PC] FULL SPECTRUM WARRIOR

В меню ввода кодов активируйте один из представленных читов:

SWEDISHARMY – медленная игра;
MERCENARIES – бесконечное оружие;
NickWest – режим больших голов.



[PC] KOHAN II: KINGS OF WAR

Во время игры нажмите клавишу [ENTER], введите один из указанных ниже команд, а затем снова нажмите [ENTER] для подтверждения ввода.

Gimme – получить 100 единиц золота;
Wasted – проиграть миссию;
Lasik – убрать «туман войны»;
Victoryismine – выиграть миссию.



[PC] ROME: TOTAL WAR

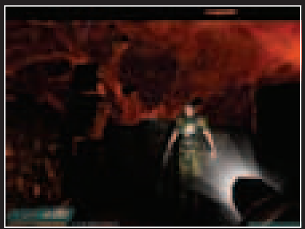
Во время игры вызовите консоль с помощью клавиши [~] (тильда), и введите нижеследующие коды:
Gamestop – все юниты стоят на 10% дешевле;
oliphaunt – возможность производить больше слонов;
Jericho – разрушение стен укреплений противника;
add_money 20000 – 20000 единиц золота.



READER'S HINTS

DOOM 3

Автор: Neo 973
[deadskaner@mail.ru]
Секрет можно найти на последнем уровне с помощью режима прохождения сквозь стены. В одной из адских пещер находится точная копия главного героя игры.



COUNTER-STRIKE

Автор: Yaroslavcev2
[Yaroslavcev2@yandex.ru]
На карте Arabstreets можно найти послание от разработчиков. Находится оно рядом с местом появления контров. Но чтобы увидеть его, вам необходимо использовать команду noclip или же действовать после своей гибели. Летите налево до базы террористов. Затем поднимайтесь по лестнице и проходите через стену. Здесь находится секретная комната.

КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ

Автор: Yaroslavcev2
[Yaroslavcev2@yandex.ru]
В игре существует простой способ получения денег. Приземлившись на любой планете (желательно, чтобы на ней не было ограничений по контрабанде), зайдите в торговую лавку и купите что-нибудь дорогое, но не очень тяжелое. Зажмите кнопку, отвечающую за пропуск дней, и продолжайте нажимать ее, пока цены на ваши приобретения не вырастут. Но при этом ваши отношения с планетой становятся только хуже.

Жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на golovin@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!

ИЛЬЯ «GM» ВАЙНЕР_IV@GAMELAND.RU

CHAOS LEAGUE

ЗАКОНЫ БЕСПРЕДЕЛА

Огромное разнообразие уникальных существ Chaos League дает небывалую свободу в выборе тактики. Каждой из десяти рас соответствует определенный стиль игры. Ниже будут описаны наилучшие стратегии для всех команд, а также общие законы CL, разобраться в которых, поверьте, непросто.

ШКОЛА ТРЕНЕРА

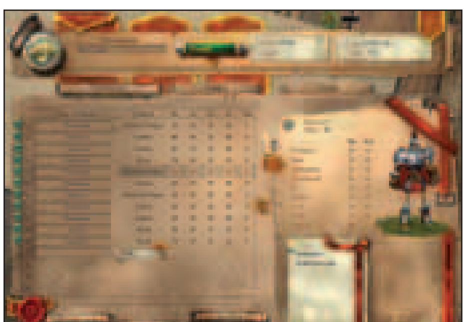
Первые шаги в игре – самые сложные и самые важные. За увольнение игроков деньги не возвращаются, поэтому набор в команду – наиболее ответственный момент. Чтобы не бросать на ветер наши и без того скромные финансы, для начала надо разобраться, что к чему.

В качестве основного критерия при подборе игроков выступают четыре характеристики:

- **Sp** – скорость. Весьма ценный показатель для спортсмена. Быстрые ноги порой смогут заменить накачанные мускулы. Для нападающих скорость и вовсе бесценна.
- **Sa** – атака (она же свирепость). Любимая многими характеристика. Отвечает не только за способность разделаться с врагом, но и за навыки отъема мяча.
- **De** – ловкость. Влияет на точность передач и умение ловить мяч. Высокий показатель ловкости позволяет даже улизнуть от врага во время схватки.
- **Pr** – защита. Чем выше навык, тем сложнее одолеть игрока. Наиболее важен для бойцов.

Но, руководствуясь лишь этими характеристиками, вы найдете некоторых игроков попросту бесполезными – их показатели будут на порядок ниже, чем у товарищей по команде. Объясняется этот дисбаланс наличием нескольких классов созданий. Каждый из них позволяет обучаться определенным способностям, и, что еще важнее, получать пожизненные бонусы. Именно в соответствии с классами и нужно создавать команду. Вы ведь не наберете себе одних нападающих, потому что у них выше характеристики? Итак, краткая справка для незнакомых со спортивной терминологией:

- **Lineman** – линейный игрок (LM). Наиболее дешев и сбалансирован. Бесценен в начале игры, может с грехом пополам заменить любое другое существо. Используется в основном в нападении. Его основная функция – бежать перед ресивером и расчищать для него дорогу. *Бонус* – сильнее ранит QB.
- **Receiver** – ресивер (Rec). Главный игрок нападения. Его цель – добежать до конечной зоны противника и принять пас. Основные навыки и способности сводятся к повышению скорости и уровня обращения с мячом. Используется также и для перехвата вражеских игроков. *Бонус* – легко обводит RB.
- **Quarterback** – квотербек (QB). Будучи разыгрывающим, является одним из важнейших игроков. Практически все его навыки «заточены» под передачи, а также под их перехват. *Бонус* – улучшенная атака Rec, быстрый пас.
- **Linebacker** – лайнбекер (LB). Передовой игрок нападения, настоящая машина убийства. Обладает наибольшими показателями атаки и защиты и со временем получает соответствующие умения. Его задача – устроить в центре поля драку и, желательно, в ней победить. Практически не умеет обращаться с мячом, но получает бонус атаки против монстров. *Бонус* – легче ранит BF.
- **Runningback** – раннингбек (RB). Неплохо сбалансированный боец, по сути, заменяющий LB. Лучше всего подходит под описание «атакующего защитника». Его основная задача – защита центра поля и нападение на атакующих игроков противника. *Бонус* – улучшенная броня против LB.
- **Big Foot** – монстр (BF). Он стоит огромных денег и являет собой основную боевую силу команды. По большому счету, он умеет лишь драться... Но как! Большинство рас могут обзавестись лишь одним BF, поэтому его нужно беречь как зеницу ока. Лучше всего подходит для драки в центре поля и выведения из строя игроков противника. *Бонус* – снижает защиту LM.
- **Hero** – герой. Каждая команда может заполучить всего двух героев: одного – в первом эшелоне, другого – в премьер-лиге. Способности и характеристики каждого из них уникальны, но лучшее применение для них всегда одно – драка.



Некоторые существа (например, нежить) делятся не на классы, а на зомби, призраков и бог знает кого еще. Чтобы разобраться в этом, сверьтесь со справочником или ориентируйтесь на основную характеристику.

Разобравшись с теорией, пора, наконец, создавать команду. И очень важно при этом не забывать о балансе. Конечно, заманчиво собрать маленькую армию бойцов и втоптать противника в землю, но вас просто обойдут в скорости юркие нападающие. А если вы решите сыграть в «честный футбол» и наберете себе одних лишь QB и Rec, вражеские защитники напомнят вам, что такое Chaos League.

УНИВЕРСАЛЬНАЯ ТАКТИКА

Хорошо сбалансированная команда должна состоять из игроков всех представленных классов и подчиняться определенным правилам. Каждая раса обладает своим стилем игры, а потому ориентироваться надо на ее сильные стороны. В быстрых командах костяк должны составлять QB и Rec, а в силовых – LB и LM. Но базовая тактика едина для всех рас и включает в себя две простые составляющие.

Защита

Для удобства всегда лучше расставлять игроков в три линии: переднюю, среднюю и заднюю. На первой должны разместиться 4 (у силовых команд – чуть больше) игрока с самым высоким показателем Sa. Лучше всего на эту роль подходят два LB (или RB) и два LM. По флангам следует поставить самых быстрых существ – Rec. Если отодвинуть эту линию немного назад, то можно получить преимущество, заставив врага выйти из дымовой завесы.

Средняя линия – позиция «перехватчиков». На ней обязательно должны находиться хотя бы два игрока. Можно схитрить, поставив одного из них около лежащего на земле мяча. Лучше всего для этого подходят QB, так как они могут не только отдать грамотный пас, но и помочь в схватке на передней линии.



Гномы медлительны и неуклюжи, поэтому лучше просто перекрыть карту и методично уничтожать постепенно подходящих противников.

Задняя линия – последний рубеж обороны. Поскольку основную часть времени делать на ней нечего, лучше не ставить туда больше двух игроков. Обычно достаточно одного Rec для разового перехвата на «полной скорости». В игре против быстрых команд (например, Praetorians) лучше не поскупиться еще и на одного LM. Быстрым командам можно обойтись и вовсе без задней линии и компенсировать ее четырьмя «перехватчиками». Силовым расам (таким, как гномы) можно сосредоточить на передовой до 7 бойцов и методично

уничтожать атакующих. В любом случае, чем больше развита команда, тем меньше можно уделять внимания глубокой обороне.

После свистка судьи у вас будет на выбор, как минимум, две тактики в зависимости от противника и выбранных позиций. В игре против быстрых команд лучше сразу отправить одного Rec в конечную зону противника и ждать, пока чужой игрок подберет мяч. Затем сбить его с ног «перехватчиком» и сразу же отдать пас Rec. В опытной команде такая схема может принести очко за 30 секунд. Если соперник выбрал силовой вариант, стягивайте вторую линию на передовую и попытайтесь по-тихому утащить мяч из образовавшегося побоища своими задними игроками. Ну а если вы оказались еще и сильнее, то просто держите линию и атакуйте один на один, пока не достигнете численного перевеса.



Вылазка из глухой обороны. Защита в три линии практически не пробиваема, а потому мяч почти стопроцентно будет наш. QB лишь требуется послать его единственному нападающему.

Атака

Тактика нападения заключается в быстром захвате мяча и попытке донести его до конечной зоны, пока противник не успеет сориентироваться. Здесь все зависит от скорости. Поэтому большинство игроков помещается на первую линию, а игрок с мячом и с двумя защитниками – на вторую. Третья линия нам не нужна, ведь обороняться теперь будем не мы. В этом



Неспешная атака. Когда враги начинают падать на землю, вперед выходит один Rec (зеленый) с двумя охранниками (красные). Последние отвлекают на себя защитников, и ресиверу остается лишь добежать до линии.

и заключается главный риск атаки: одна ошибка и мы проиграли.

Если наша команда сильнее, то особо хитрить не придется. Просто ставим в первую линию шесть наиболее мощных существ, а во вторую – самое слабое создание (Rec) и двух его охранников (QB или LM). После свистка передняя линия должна быстро двинуться вперед, оставив мяч позади, и разобрать вражеских игроков (один на один). Как только часть врагов окажется на земле, Rec'у нужно быстро завладеть мячом и под опекой охранников направиться к конечной зоне. Единственная опасность в этом случае – увернувшиеся от наших «силовиков» игроки. Но для этого и нужны QB. В крайнем случае, можно сыграть в короткий пас. Эта схема практически безупречна, но ваша команда должна быть хоть немного сильнее.

Если же с мощью все плохо, у вас один выход – скорость. Вы должны успеть донести мяч до конечной зоны, пока ваших игроков не втопчут в землю. Этот вариант тактики очень сложен в исполнении и схож с «быстрой» защитой. Разница лишь в том, что вы должны первым подобрать мяч и мгновенно передать его Rec'у в конечную зону. Последних должно быть минимум двое. Ведь если вы задержитесь хоть на полминуты, вашей передовой не поздоровится.



Пример игры ва-банк Преторианцами. Чтобы мяч оказался на нашем (правом) фланге, достаточно просто подождать, когда туда прибежит поросенок-смертник. Остальное – дело техники.

Ва-банк

Если команда совсем плоха, или вы просто хотите сыграть «блиц», то это ваш вариант. Необходимо сосредоточить всю переднюю линию на одном фланге. Если вы обороняетесь, такая тактика позволит разобраться с противниками по очереди. Или, в крайнем случае, оттянуть на себя большую часть вражеской команды, расчистив путь для нападающего. При атаке это даст шанс на быстрый прорыв. Можно даже составить первую линию из Rec и QB, чтобы сыграть в «отбор». Противник собьет с ног игрока с мячом, а вы – его. И так далее... Главное, чтобы у вас был численный перевес на этом участке. Естественно, риск при такой игре очень велик, и, потеряв мяч, вы автоматически подарите очко сопернику.

Какую бы тактику вы ни выбрали, не забывайте о дымовой завесе и заклинаниях. Нападающим командам будет полезнее созидательная магия, а обороняющимся – атакующая (как бы странно это ни звучало).

КЕМ ИГРАТЬ

По большому счету, все расы хороши. На создание полноценной команды у вас уйдет не одна неделя, так что постараемся уберечь вас от метода проб и ошибок, и сразу расскажем, что вам сулит тот или иной выбор. А заодно и разъясним, какими особенностями обладает каждая раса.

Humans (Люди)

Люди, как и полагается, не обладают спецспособностями и не выделяются выдающимися характеристиками. Все игроки – именно такие, какими и должны быть в реальности: ресиверы – быстрые, а раннингбеки – сильные. Но, с другой стороны, подобная незамысловатость делает их идеальной командой для начинающих игроков. Пожалуй, это единственная раса, которая может использовать все описанные выше тактические схемы.

Герои:

- Goldorick (60:59:20:50) – мощный боец, имеющий доступ ко всем основным боевым навыкам.
- Auha Sansa (70:50:40:45) – сбалансированный герой, который может использовать почти все атакующие заклинания.

Важные способности:

- Leadership – позволяет команде действовать слаженней.
- Dissipation – дает возможность взглянуть на любой участок поля.
- Sharp Studs (Razor Edge) – оснащение ботинок шипами и лезвиями. Незаменимо при добивании противника.
- Ambidextrous (Hitting Flurry) – вдвое снижает время схватки.

Barbarians (Варвары)

На мой взгляд, лучшая раса в игре. Rec и QB имеют отличные показатели ловкости, а благодаря бонусной способности все игроки могут отличиться в бою. В случае необходимости можно перевести на

ИЛЬЯ «GM» ВАЙНЕР_IV@GAMELAND.RU



Если вы решили играть не на очки, а на трупы, этот метод для вас. Пока один из игроков втаптывает в землю противника, остальные могут блокировать судью, не давая ему прохода.



Якобы неработающий навык «Ground Hold» – очень распространенная проблема. На самом деле он активируется либо автоматически, либо ДВОЙНЫМ правым кликом.

передовую всю команду, и ни один соперник не выстоит перед вами. Наилучший состав: 5 силовиков впереди, QB и Rec на второй линии, QB и Rec на задней линии.

Герои:

- Panthera (60:50:40:45) – квотербек с огромными кулаками, мастер добивания лежачих.
- Freezer (50:63:30:45) – настоящий терминатор и один из лучших бойцов в игре. Мяч, понятное дело, держать почти не умеет.

Важные способности:

- Frenzy – увеличивает силу атаки после каждой победы. Уникальный бонус расы.
- Berserker – дыхание быстро восстанавливается во время боя. Необходимо только LB и LM.
- Parry – увеличивает силу атаки. Обязательно всем.
- Ground Hold – за пару секунд убивает лежачего. Иметь всем!
- Ice (Freeze) – замораживает врага на несколько секунд. Можно использовать как экстренный метод перехвата.

Dark Elves (Темные Эльфы)

Физически очень слабая раса. Скорость бега и игра в пас неплохи, но до Лесных Эльфов не дотягивают. Эта раса выигрывает только благодаря магии, которой владеет в полном объеме. Играть стоит исключительно в стиле стремительного нападения.

Герои:

- Fredept (70:43:50:45) – улучшенная помесь QB и Rec. Способен отдавать передачи через все поле и великолепно принимать мяч.
- Darkmoon (70:59:43:45) – мощный боец, способный компенсировать хилость своей команды.

Важные способности:

- Wisdom (Great Wisdom) – устойчивость к заклинаниям.
- Transfer (Total Transfer) – передача «дыхания» союзнику.
- Fireball (Meteor) – огненный шар поражает небольшой участок.
- Lighting (Thunder) – самое мощное заклинание. Снимает до трети очков жизни.

Dwarves (Гномы)

Боевая раса – противопоставление Темным Эльфам. Все игроки имеют неплохую атаку и непробиваемую броню. Rec отсутствуют вовсе, поскольку бегают эти ребята с трудом. Лучшая тактика – наступление широким фронтом, чтоб враг не проскользнул. Надо признать, играть Гномами довольно однообразно и неинтересно.

Герои:

- Mamamia (73:40:56:45) – единственный гном, неплохо управляющийся с мячом. Больше и похвалить не за что.
- Left Hammer (60:66:20:50) – классический гном, закованный в центнер брони. Кувалда у него хоть и «левая», но очень увесистая.

Важные способности:

- Veteran – игрока почти невозможно обвести. Уникальная способность расы.
- Slaughter House (Butchery) – повышает Sa союзников на заданном участке.
- Shaken Up (Brute) – увеличивает атаку и уровень повреждений.

Goblins (Гоблины)

Очень интересная раса, насчитывающая всего два вида маленьких и весьма бесполезных существ: LM и Rec. Но в компенсацию команда получает сразу трех (!) BF. Поначалу придется разыгрывать быстрое нападение, что очень непросто. Ведь ловкость наших зеленых товарищей не впечатляет. Зато, добравшись до героев, вы получите непобедимую команду.

Герои:

- Cap'tain Fracass (70:43:40:45) – прекрасный квотербек с солидным магическим арсеналом.
- Happy Fisher (70:62:30:50) – серьезный боец с четырьмя стартовыми боевыми способностями.

Важные способности:

- Angel – дает огромный шанс, что судья не заметит ваших выходок.
- Home Referee – «бесплатный» подкуп судьи.
- Critical Hit (Final Blow) – увеличивает атаку и время пребывания врага на земле.
- Poison (Venom) – чуть ли не вдвое увеличивает наносимые повреждения.

Orcs (Орки)

Эта раса сильно напоминает гномов, разве что ловкость чуть больше, а защита – меньше. Исключительно боевые игроки с соответствующими способностями... Лучшая для них тактика – геноцид противника. А попытки играть красиво ни к чему хорошему не приведут.

Герои:

- Shirajusquobor (70:40:40:45) – чистой воды квотербек. Может отлично раздавать пасы, но их вряд ли кто-нибудь примет.
- Slim Shadow (50:69:20:50) – слово «мясник» вам что-нибудь говорит? Это лишь одна из его многочисленных способностей.

Важные способности:

- Didn't Hurt a Bit (No Pain) – чем меньше осталось жизни, тем тяжелей ее отнять.
- Absorption (Thick Skull) – игрок быстрее приходит в себя после нокаута.
- Battle Cry (War Cry) – повышает атаку союзников в определенном радиусе.

Praetorians (Преторианцы)

Раса человекособак – одна из самых быстрых в игре. При этом преторианцы имеют невысокие показатели ловкости и отличную броню. Очевидно, что наилучшей тактикой является прорыв. Если хоть один из пущенных по флангу четырех преторианцев пройдет, очко ваше. К тому же они неплохо владеют атакующей магией.

Герои:

- Magic Tcharnia (80:43:40:45) – быстрый, как и все сородичи, он обладает отличным пасом и может постоять за себя.
- Nitcherk Longfoot (80:59:33:50) – сильный боец, жизненно необходимый такой слабой расе. Владеет стандартным набором боевых умений.

Важные способности:

- Strong Arm (Burning Pass) – мяч летит дальше и точнее.



Ресивер – очень уязвимый игрок. В «чистом поле» ему не удастся обойти даже медленного защитника. В качестве препятствий для противников используйте сражающихся поблизости.

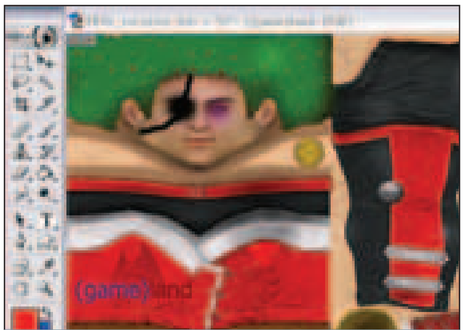
- Flexibility (Spineless) – игрок быстрее встает на ноги.
- Giant's Leap (God's Leap) – увеличивает длительность бега в режиме «sprint»

Undead (Живые Мертвецы)

На первый взгляд неплохо сбалансированная раса, чем-то напоминающая людей, извините за сравнение. На поверку вместо LM мы обнаруживаем тщедушных скелетов, но зато бесплатных и практически в не ограничен-



Блиц-атака Лесных эльфов. Синие метки – позиции BF и RB, красные – QB, а зеленые – Rec. Последние в самом начале устремляются к конечной зоне. Один из QB «выносит» из побоища мяч и передает его другому на вторую линию. Тот делает пас на Rec: 20 секунд – один тачдаун.



Вставить изображение поверх рисунка, к сожалению, не выйдет. Вы ведь умеете рисовать?

ном количестве. Мумии (BF) – кажутся немного слабее своих собратьев по классу, но их также можно нанимать, сколько душе угодно. В результате можно варьировать тактику от быстрых атак до глубокой обороны.

Герои:

- Gling Gling (70:40:56:48) – симбиоз Rec и QB может заменить одну из мумий и добавить динамики команде.
- Vanubis (70:72:30:50) – лучший боец в игре. При полном наборе способностей уровень атаки доходит до 90.

Важные способности:

- Recovery (Fast Recovery) – позволяет быстро регенерировать в технических перерывах.
- Endurance (Sup. Endurance) – быстрое восстановление дыхания.
- Pestilence (Black Death) – исчерпывающее название; кому-то станет очень больно.

Wood Elves (Лесные Эльфы)

Самая ловкая команда, обладающая к тому же неплохой защитой в лице мощных RB. Владеют всеми способностями, затрагивающими игру мячом, отлично действуют в перехвате и отборе. Впрочем, их физическая слабость вынуждает играть в «быструю атаку». А в этом они – непревзойденные мастера. QB может послать мяч в конечную зону почти через все поле.



Самый популярный скин для команды варваров – психическая атака для эльфов.

Герои:

- Dreaming (70:40:50:45) – сбалансированный, но ничем не выдающийся герой. Может заменить любого игрока в команде.
- Aldrien (70:53:40:50) – еще один отличный боец, но на этот раз с неплохой ловкостью. Хотя навыки у него все равно только боевые.

Важные способности:

- Strong Throw (Uncatchable Pass) – увеличивает скорость полета мяча, исключая перехват.
- Strong Throw (Cannonball) – между QB мяч летает, как пуля.
- Minor Healing (Major Healing) – увеличивает скорость регенерации выбранного игрока.

Mercenaries (Наемники)

Банда неудачников, сборная солянка, куча сброда... Что еще можно сказать о группировке, состоящей почти целиком из LM разных рас. Почти никакого баланса, а главное – интереса развивать команду. Это «дешево и сердито» в начале, но «дорого и ничтожно» уже к середине чемпионата. Лучшая тактика игры за Наемников – никогда не играть за Наемников.

Герои:

- Albinos (60:53:45:50) – такой же сырый и, казалось бы, сбалансированный игрок. Он владеет всеми навыками понемногу, а значит – ни одним в совершенстве.
- Darkheart (60:56:50:50) – почти то же, что и Albinos, но немного лучше. Впрочем, навыки сдвинуты в боевую сторону, а характеристики – в сторону ловкости.

Надеемся, эти советы помогут вам выиграть в таком специфичном виде американского футбола, как Chaos League. И пусть противники боятся вас!

ЕДИНСТВЕННАЯ И НЕПОВТОРИМАЯ

Каждому хочется, чтобы его команда отличалась не только навыками и тактикой, но и внешним видом. Тем более что ни один уважающий себя «тренер» не выпустит своих любимцев на матч через Интернет без уникальной боевой раскраски.

Думаю, многие обращали внимание на «кнопку-маечку» у каждого из игроков и недоумевали, зачем же она нужна. Отвечаем: она необходима для придания вашим существам неповторимого облика. Можно не только разукрасить их невзрачные одежды, но и вообще изменить их внешность по вашему вкусу.

Для этого необходимо иметь в наличии: Chaos League (видимо, игра у вас все-таки есть), последний патч (можно скачать встроенной утилитой GameCenter), плагин NVidia DSS (выложен на www.chaosleagueplayers.com) и любой мало-мальски приличный графический редактор (желательно все же не Paintbrush).

Установив все что нужно, отправляемся в папку \Data\Skins\Textures. Названия файлов предельно просты, и найти нужный не составит особого труда. Например, скин для человеческого ресивера называется HUM_receiver.dds. На подозрительные предложения редактора (вроде «Image has MIP maps, Display them with the image?») следует отвечать решительным отказом. И обязательно сделайте копию перед редактированием!

Что и как менять – воля ваша. Но, дабы не напортачить, настоятельно рекомендую ограничиться изменением цветов и надписей. Покончив с творчеством, не забудьте выбрать опцию «Generate MIP maps». Сохраните файл, с тем чтобы потом отыскать свой скин кликом по «маечке» в игре.

КАЧАЕМСЯ С УМОМ

Действие	Уровень 1	Уровень 2	Уровень 3	Уровень 4	Уровень 5	Уровень 6	Уровень 7	Множитель
Пас	2	4	8	16	32	64	128	2
Прием паса	1	2	4	8	16	32	64	2
Перехват	1	2	4	8	16	32	64	4
Отбор	5	10	20	40	80	160	320	2
Убийство	1	2	4	8	16	32	64	6
Ранение	1	3	6	12	24	48	96	4
Нокаут	2	4	8	16	32	64	128	2
Тачдаун	2	4	8	16	32	64	128	4

Набор опыта – один из ключевых моментов игры. Для окончательного формирования команды понадобятся десятки матчей и годы тренировок. Набрать нужное количество опыта за игру оказывается весьма непросто. Но это необходимо для получения хороших способностей. Чтобы послематчевая статистика не стала для вас неожиданностью, рекомендую разобраться в этой сложной системе.

Она основана на привычных для любителей RPG уровнях. На каждом из уровней персонажам даруется определенное количество экспы за любое действие. Например, впервые сделав два тачдауна, он получит 4 (1 x множитель) очка опыта.

Это еще не все. Каждый класс имеет свои спецдействия. За повышение их уровня игрок будет получать опыт по двойной ставке. Кроме того, свою лепту в конечный результат внесет и эшелон, в котором вы играете. Третий ничем вам не поможет, второй – добавит по 2 очка на уровень, первый – по 4, а премьер-лига – сразу по 6 очков бонуса.

Приведу маленький пример. Новый квотербек сделал 3 удачных паса и запинал до смерти двух противников за одну игру во втором эшелоне. Учитывая бонус за эшелон (+2) и специализацию игрока (пас), мы получаем: ((1x2)x2+2)+((2x6)+2)=20. Если бы на его месте оказался монстр, результат равнялся бы 30 очкам.

Поэтому стоит не просто играть, а целенаправленно раздавать приказы игрокам. Например, на добивание врага лучше отправлять BF или новых игроков, а «забивать голы» LB попросту не имеет смысла.

И, наконец, не спешите расставаться с долгожданными очками. Заработать 20 единиц опыта за матч весьма непросто, а именно столько стоят лучшие способности в игре. Порой стоит немного повременить, с тем чтобы потом взять действительно полезные умения и израсходовать весь опыт без остатка.

Игрок	Пас	Прием паса	Перехват	Отбор	Убийство	Ранение	Нокаут	Тачдаун
Lineman			●	●				
Quarterback	●		●					
Receiver		●						●
Runningback		●						●
Linebacker				●			●	
Big Foot					●	●		

АНДРЕЙ «MIHALICH» КОНОВАЛОВ_MIHALICH@NM.RU

FABLE

В ГОСТЯХ У СКАЗКИ

Приветствуем учеников Гильдии героев на кратком вечернем курсе повышения геройской квалификации. Кто-то из вас уже многому научился на собственном опыте, кто-то впервые покинет ворота Гильдии, но здесь вы пройдете специализированную подготовку которая, мы надеемся, поможет вам в вашей геройской практике.

Предварительная подготовка в Гильдии дала навыки, благодаря которым юный герой легко сможет проявить себя в какой-либо из трех ипостасей.

Маг – выбравшие этот путь на первых порах будут вынуждены осторожно сражаться с врагами. Но после многих боев их магическая сила (Magic Power) станет такой, что пары взмахов руки будет достаточно для превращения очередного монстра в догорающую головешку.

Воин – он проложит себе дорогу луком или мечом, сила (Physique) и выносливость (Toughness) – вот его основные качества. Сильный воин будет наносить своим оружием, будь то меч или лук, большие повреждения. А выносливый сможет без проблем принимать на себя удары противника.

Вор – он скрывается в тени. Незаметно украсть что-нибудь ценное, обстрелять из укрытия или атаковать, тихо подкравшись, – вот его стиль. Успех зависит от того, насколько он коварен (Guile), быстр (Speed) и точен (Accuracy). Высокие уровни коварства открывают новые способности.

ТОРГОВЛЯ

На самом деле Гильдия не заставляет выпускников обязательно геройствовать, вы вполне можете заниматься, например, торговлей или просто спокойно сдавать внаем жилье, тихо живя где-нибудь с женой. В городах Альбиона есть магазины, в которых всегда чего-то не хватает, на этом можно заработать неплохой капитал. Пешие торговцы с удовольствием будут иметь с вами дело и продадут вам товары со всего Альбиона. Нажитый капитал можно будет потратить на приобретение жилья.

Но если судьба торговца вас не устраивает, значит не зря все эти годы учителя Гильдии работали с вами. Наша Гильдия славится своими выпускниками и готовит универсальных специалистов. Кто может быть сильнее воина? Только воин, владеющий магией. Маг, как и вор, в силу своей профессии вынужден использовать заклинания, которые помогут ему остаться в живых.

ЗАКЛИНАНИЯ

Выпускники нашей Гильдии легко смогут использовать любые из этих заклинаний:

Атакующие (Attack spell):

Enflame, Lightning, Fireball, Battle Charge, Multi Strike.

Заклинания, воздействующие на окружающий мир (Surround spells):

Force Push, Turncoat, Slow Time, Drain Life, Summon.

И заклинания, в основном действующие на самого героя (Physical Spells):

Physical Shield, Berserk, Assassin Rush, Heal Life, Ghost Sword, Multi Arrow.

Для боевого мага наиболее интересными будут первые три атакующих заклинания. По мере их совершенствования Fireball будет наносить дополнительные повреждения, Lightning станет не только смертоноснее, но и начнет поражать все большее количество целей одновременно, у Enflame же увеличатся площадь области действия и урон.

Воину, в зависимости от его любви к определенному виду оружия, пригодятся знание Multi Strike или Multi Arrow. При удачном попадании мечом или из лука на противника обрушится серия повторных ударов либо стрел, вызванных заклинанием.

Assassin Rush похоже на Battle Charge, оба они прекрасно сочетаются с Multi Strike и Multi Arrow. Только если первый, подобно Force Push, при столкновении с врагами раскидывает их в стороны, то второй позволяет быстро переместиться к врагу, либо за его спину и эффективно произвести атаку. Тут-то и пригодятся Multi Arrow и Multi Strike.

Заклинаниям Heal Life и Drain Life, несмотря на кажущуюся полезность, не стоит уделять особого внимания. Первое будет полезно вашим попутчикам, попавшим под удары врагов. Второе слишком слабо действует на врагов, а на нежить вообще не действует. Для поправки здоровья вы легко сможете применить снадобья, которых вдоволь найдется как в магазинах, так и на трупах павших от вашей руки противников.

Turncoat позволит взять разум неприятеля на некоторое время под свой контроль. Попавшие под действие этого заклинания будут нападать на бывших товарищей. Уровень заклинания продлевает срок воздействия. Но помощника получить проще. Для этого есть Ghost Sword либо Summon. Призванные вами призрачный меч или некое существо будут также некоторое время на вашей стороне.

Physical Shield разумно применять магам. Вместо здоровья страдать будет «воля», уровень которой у мага значительно выше.

Самое же полезное заклинание для любого Героя это Slow Time. Название говорит само за себя. Что может быть приятнее, чем быстрые атаки пока враг еле шевелится?

ХОРОШИЙ ГЕРОЙ – ПЛОХОЙ ГЕРОЙ

«Детей обижать – нехорошо, а не обижать – хорошо» – так пел неизвестный бард Альбиона. Поступать хорошо или плохо – ваше личное дело. Съесть Tofu в Альбионе всегда считалось хорошим поступком, а вот употребление в пищу Crunchy Chick – плохим. Герой, занимающийся воровством, массовыми убийствами мирных жителей или применяющий соответствующие заклинания (Drain Life, например), станет бледным, у него появятся синяки под глазами и настоящие злые рога. Хорошие поступки добавят здоровый румянец, веселую улыбку, нимб и бабочек, порхающих вокруг.

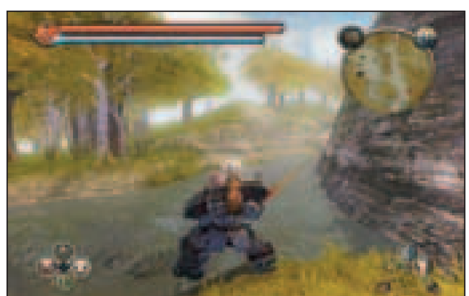
В Альбионе царит полная свобода совести, можете верить в Avo или в Skorm, а можете ни во что не верить. И если последователи первого, жертвуя в храме Avo наличные, стремятся к добру, то последователи второго, на пути к злу, должны жертвовать в храме Skorm своими попутчиками. Те же, кто верят только в



Цветы по кругу растут не просто так, да и иконка лопаты тоже появилась не зря.



Это и есть Demon Door. Поговорите с ней.



Круги на воде видите? Здесь клюет не только рыба.



Маг-воин всегда круче чистых воина и мага. Будьте универсальны.



Замедлять ход времени лучше в теплой компании.

себя, могут спокойно проходить мимо этих храмов, просто любуясь архитектурными изысками.

СОКРОВИЩА

Герой должен понимать, что спрятанное сокровище – самое ценное, поэтому в каждом лесу или рощице ему следует обследовать все закоулки на наличие зарослей, за которыми скрываются сокровища или сундуки с полезными предметами. К таким предметам относятся Health Elixer, Will Masters Elixer – оба существенно увеличивают запас здоровья и воли. Ages of Will/Might/Skill Potion добавит вам соответствующего опыта.

В Альбионе герою могут встретиться закрытые серебряные сундуки. Каждый логически мыслящий герой легко поймет, что открываются они только серебряными ключами, найти которые непросто. Они спрятаны в зарослях в лесу, в шкафах и ящиках и во многих других, на первый взгляд нелогичных для неопытного героя, местах. Один из способов найти ключи и другие сокровища – откопать их. Клад – он и есть клад. Всякому герою настоятельно рекомендуется, помимо мешка с зельями, также иметь в своем арсенале лопату и удочку. Лопата пригодится для откапывания спрятанных сокровищ, их вы легко найдете, внимательно следя за ландшафтом, все характерные места отмечены растительностью. Удочка же отлично поможет скоротать время за рыбалкой. Рыбалка в Альбионе давно популярна, но не только из-за рыбы. В особых местах легко выловить серебряный ключ или другой полезный предмет.

ЕДА

Кстати, о рыбе и других продуктах питания. При их поглощении герой не только поправляет здоровье, но и получает вместе с содержащимися там микроэлементами и витаминами кое-что еще. Рыба из-за содержания большого количества фосфора в ее костях развивает умственные способности и в результате повышается опыт в магической области. Воину будет полезно мясо, оно повышает его силу и боевые навыки. Морковь нужна вору. Герой должен быть осторожен с деликатесами Альбиона – Moon Fish и Golden Carrot. Съев «лунную рыбу», можно вызвать наступление ночи, отведав же «золотой морковки», получим быстрое наступление дня.

Если герой не заботится о собственном весе, то он спокойно может поглощать десятками пироги, пиво и мясо. Через некоторое время он получит существенную прибавку в весе, что скажется на отношении к нему окружающих. Пиво, как и любые другие алкогольные напитки, следует употреблять умеренно.

ВНЕШНИЙ ВИД

Облик выпускника Гильдии часто определяет отношение к нему окружающих. Если он не причесан, носит одежду, специально сделанную для убийц или бандитов, а все его тело покрыто страшными татуировками, то вполне резонно ожидать, что деревенское и городское население будет относиться к такому герою с опаской. Если же он гладко выбрит, волосы аккуратно уложены, его тело представляет собой просто произведение татуировочного искусства, а одежда ярко светится на солнце, то ему будут рады все встречные, а дамы будут просто штабелями падать при его появлении.

DEMON DOORS

В Альбионе герой может обнаружить Demon Doors. Откуда они в Альбионе, точно не знает никто, но эти двери часто скрывают за собой особо ценные предметы, либо их необходимо открывать в процессе выполнения очередного задания Гильдии. У дверей свои причуды и для того, чтобы они распахнулись перед вами, надо выполнять их просьбы.

ОРУЖИЕ

Оружия в Альбионе достаточно для любого воина. Мечи, луки, топоры, молоты, арбалеты и многое другое доступно для нанесения тяжких телесных повреждений противникам. Однако по Альбиону ходят легенды об оружии, обладающем сверхспособностями. Одним из образцов его служит меч, заблаговременно воткнутый неким гигантом в камень. Желающие могут попробовать свои силы около храма Avo. В книгах также описаны случаи награждения особо отличившихся перед Avo и Скормом невероятной силы оружием. Например, можно пожертвовать много наличных для Avo, либо много попутчиков для Skorm. Недавно в одном из магазинов города Bowerstone появился в продаже меч Solus Greatsword. Возможно, кто-то из наших выпускников станет его обладателем.

Если же стандартного оружия мало, а до легендарного вы не добрались, советую улучшить имеющееся. Для этого подойдут Augumentations – камни с особыми свойствами. Украсив ими свой меч, лук или топор, можно добиться отличных эффектов – от дополнительного урона врагу до постепенного восстановления здоровья и воли.

БРОНЯ

В игре найдется все, что нужно герою, – от повседневных одеяний до тяжелейшей кованой брони. И если воину достаточно последнего, то магу лучше подобрать особый костюм для его целей, эти же рекомендации относятся к ворам и убийцам.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

На этом наш курс заканчивается. А зачет вы будете сдавать на протяжении всей вашей геройской жизни. Надеемся, что вы заведете себе семью и ваши дети также будут учиться у нас в Гильдии. ■

НОВЫЙ БРЕНД НА РОССИЙСКОМ РЫНКЕ



Компания «НММ» официально объявила о создании и продвижении на российский рынок нового бренда ENOL. Первоначально под этой маркой планируется предлагать мобильные телефоны стандарта GSM, но в скором времени ожидается выпуск LCD-мониторов, компьютерной периферии, mp3-плееров и другого мультимедийного оборудования. Планы у компании смелые, тем более что рынок и так наводнен предложениями в этой сфере. Нам же остается лишь подождать появления первых образцов продукции, протестировать, а затем поведать вам о результатах. ■

ОГРОМНЫЕ ЖК-ПАНЕЛИ PANASONIC

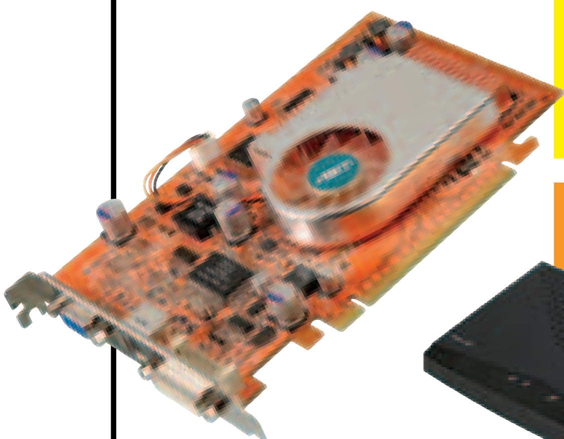


Небезызвестный японский производитель бытовой техники представил новую линейку ЖК-панелей и плазменных телевизоров под названием VIERA. В нее войдут несколько моделей с разной диагональю. Первоначально будут выпущены 20-, 26- и 32-дюймовые ЖК-телевизоры и 37-, 42- и 50-дюймовые плазменные панели. Для этой линейки был специально разработан уникальный сверхсовременный дизайн. Впечатляют и технические характеристики: время отклика матрицы составит 16 мс, а уровень контрастности достигнет 4000:1. Интересным моментом является наличие в новинке слота для SD-карточек памяти, что позволяет без подключения к ПК просматривать их содержимое. ■

BENQ: ТЕПЕРЬ В ПОГОНЕ ЗА ДИЗАЙНОМ?



Видимо, специалисты компании Benq поняли, что в гонке за параметром «время отклика матрицы у ЖК-дисплеев» они обошли абсолютно всех, и поэтому принялись за совершенствование внешнего вида устройств. Причем для ведения разработок было выбрано довольно нестандартное направление. Результатом усилий стал FP785, такой вот необычной формы. Поставки новинки на российский рынок должны начаться уже очень скоро. Помимо запоминающихся форм, модель обладает и весьма компактными размерами: толщина корпуса составляет всего лишь 3.5 см. ■



ADSL-НОВИНКИ ОТ ACORP



Вслед за выпуском новой серии модемов Sprinter, компания Acorp представила и ADSL-варианты, под той же маркой. Всего будет предложено три версии модемов: LAN (для подключения к сетевой карте компьютера), USB и WLAN (со встроенным контроллером беспроводных сетей стандарта i802.11b). Именно последняя, скорее всего самая дорогая, модель будет пользоваться наибольшей популярностью. Wi-Fi-сети получают сейчас все большую распространенность и большинство новых ноутбуков снабжено модулем беспроводной связи. Поэтому редкий пользователь откажется от соблазна иметь удобный модем, не требующий обременительного проводного подключения. ■

ABIT ПРЕДСТАВЛЯЕТ СВОЕ РЕШЕНИЕ НА RX700

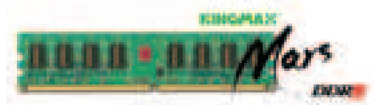
Тайваньская компания ABIT одной из первых представила свои видеоплаты на основе новейшего графического процессора ATI Radeon X700. Новинка является решением среднего класса. Хотя сегодня, когда и у ATI и у NVIDIA ассортимент чипов исчисляется десятками, трудно определить рамки этого самого среднего класса. Что касается непосредственно моделей от ABIT, то всего будет предложено три версии карт: RX700 XT-256PCIE, RX700 Pro-256PCIE и RX700 Pro-128PCIE. Последние можно причислить к доступным вариантам, а различаются они в основном лишь объемом установленной GDDR3-памяти. Индекс XT у первой говорит сам за себя: за нее придется выложить куда большие деньги, зато она обладает повышенными частотами чипа (475 МГц против 425) и памяти, а также наличием VIVO. Поставки новинок должны начаться уже в октябре-ноябре. ■

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ВИДЕОКАРТЫ ABIT

Компания ABIT объявила, что ее новые графические адаптеры RX300 и RX600 поддерживают революционную технологию vGuru. Эта функция отвечает за автоматический динамический разгон видеоплаты, причем, что интересно, возможно не только увеличение частот работы процессора и памяти, но и изменение подаваемого на эти элементы напряжения, что способствует еще более эффективному разгону. При малейших же проявлениях перегрева, скорость работы сразу будет снижена, а обороты кулера в системе охлаждения карты – повышены. ■



МОДУЛИ KINGMAX ДРУЖАТ С 1067 МГЦ FSB



Известный производитель модулей памяти, компания Kingston, объявила, что ее DDR2-533 планки полностью поддерживают 1067-мегагерцовую системную шину, которая будет использована в будущих процессорах Intel, на основе ядер Prescott и Tejas. Чипы производятся по новейшему 0.10-микронному техническому процессу и на 50% совместимы со спецификациями JEDEC, консорциума по стандартизации форматов памяти. Эти 50% – еще довольно хороший результат, так как большинство оверклокерских решений и вовсе не удовлетворяют требованиям консорциума, который не отличается расторопностью в сертификации скоростных планок ОЗУ. ■

НЕДОРОГОЙ GEFORCE 6 В НОЯБРЕ



Конкуренция на рынке видеоплат все обостряется. Разумеется, основные участники остались прежними – это все те же ATI и NVIDIA. Пока первая представляет видеоплаты среднего класса X700, вторая решила сделать подарок экономным пользователям, выпустив чип под названием GeForce 6200. Он является младшим во всей линейке GeForce 6 и основным его конкурентом, видимо, станет Radeon X300. Пока трудно сказать, как покажут себя эти платы в реальных трехмерных приложениях. Рекомендованная NVIDIA частота процессора – 300 МГц, а DDR-памяти – 500 МГц. Неясна также и цена на GeForce 6200, хотя, по некоторым сведениям, она будет находиться в пределах $130-150 в зависимости от объема памяти, которое установят производители. ■

СОВМЕСТНОЕ ПРЕДПРИЯТИЕ SAMSUNG-TOSHIBA

13 октября в «Галерее Samsung» прошла конференция, на которой прессе была представлена новая структура – компания Toshiba Samsung Storage Technology (TSST), являющаяся совместным предприятием (СП), объединяющим возможности Toshiba и Samsung Electronics в области производства оптических приводов. TSST была образована 2 апреля 2004 года, и одним из результатов ее деятельности стало появление обновленной линейки записывающих устройств, адаптированных специально под болванки (диски), распространяемые на территории России.

Ключевой моделью новой серии является 16-скоростной Samsung DVD-R/RW TS-H552B (новый бренд создаваться не будет, появление СП отразится лишь в индексах TS), о котором мы уже писали в новостях 18-го номера «СИ». Кроме этого устройства на конференции были представлены 52-скоростная CD-RW SW-252SEA и аналогичный по скорости combo-привод TS-H492A.

Прессе и дилерам были наглядно продемонстрированы возможности новых приводов (желающие могли провести тест самостоятельно), а также сделан анонс русскоязычной версии сайта http://samsungodd.com. Ресурс должен обеспечивать полноценной поддержкой пользователей продукции, выпускаемой компанией TSST. ■



Слева – направо: г–н Джу Санг Ын, исполнительный директор российского представительства Samsung; г–н Инсуп Хванг, президент TSST, и так любимый вами г–н Назаров, сейчас он занимает пост старшего специалиста отдела информационных систем российского представительства Samsung.

КРОХОТНЫЙ ПЛЕЕР ОТ CREATIVE



Компания Creative, ведущий производитель различного мультимедийного оборудования, представила новый mp3-плеер MuVo TX FM. Новинка является одним из самых миниатюрных устройств подобного класса, хотя его характеристики не уступают многим, более габаритным моделям: объем встроенной флэш-памяти до 512 Мбайт, многострочный жидкокристаллический дисплей, FM-тюнер с возможностью записи радиопередач во внутреннюю память. Разумеется, можно использовать плеер и в качестве цифрового диктофона. От одной батарейки формата AAA устройство может беспрерывно работать в течение 15 часов. Что касается розничных цен, то они выглядят следующим образом: Creative MuVo TX FM 128 Мбайт – $119, 256 Мбайт –$158, 512 Мбайт – $238. Поставки должны начаться уже в самое ближайшее время. ■

РАДОСТЬ КОВБОЯ – ЕГО ВИНЧЕСТЕР ГДЕ ГЕЙМЕРУ ХРАНИТЬ ИГРЫ?

Еще Чехов говорил, что в человеке все должно быть прекрасно. Это утверждение в какой-то степени верно и для компьютера: в нем все должно быть прекрасно подобрано. Ведь если в системном блоке со старым процессором установлена хорошая видеокарта, она просто не сможет проявить свою мощь. Нередко обновление затрагивает все, кроме жесткого диска, и это естественно: владелец машины хочет сохранить нетронутой всю накопленную информацию. Превратится ли старый винчестер в «слабое звено», тормозящее производительность всей системы? Сегодня мы попробуем разобраться, какой HDD больше подходит геймеру.

НА ЧТО СМОТРЕТЬ?

Все жесткие диски имеют несколько параметров, на которые и нужно обращать внимание, выбирая себе подобное устройство. Здесь необходимо отметить, что жесткий диск лишь косвенно влияет на производительность в играх. Прямо скажем, от процессора, видеоплаты и оперативной памяти зависит гораздо больше. На долю винчестера остаются время загрузки игры и непрерывность процесса подгрузки уровней, текстур и так далее. С конкретными цифрами мы познакомимся чуть позже (забегая вперед, лишь скажем, что они оказались довольно интересными). А сейчас давайте чуть подробней остановимся на ряде понятий и определений, которые нужно знать, ведя рассказ о HDD.

ЕМКОСТЬ

Для компьютера памяти много не бывает, какой бы объем она ни имела. Особенно при нынешнем распространении музыки, цифровой фотографии, домашнего видео и прочего, что гораздо удобней хранить дома на винте. Перестали обращать внимание на размер инсталлируемой части и господа разработчики. Парой гигабайт дискового пространства под одну игру сейчас уже мало кого удивишь. Вывод можно сделать только один: чем больше емкость, тем лучше. Необходимый минимум современного геймера – 120 Гбайт. Не столь далекое прошлое, когда критическое значение имела цена 1 Мбайт емкости, теперь вспоминается с улыбкой.

ИНТЕРФЕЙСЫ

Помимо емкости, жесткие диски различаются интерфейсами. Самым распространенным на сегодня является старый и заслуженный Parallel ATA, имеющий многолетнюю историю, за которую он претерпел серьезные изменения. Главная особенность PATA – строгая иерархия. На системной плате обычно имеется два канала PATA – Primary и Secondary, к каждому из которых можно подключить два устройства. В свою очередь, жесткие диски, подключенные к одному каналу, неравноправны: один из них ведущий (Master), другой – ведомый (Slave). «Кастовая принадлежность» определяется с помощью перемычек на устройстве. При попытке повесить на один канал два «хозяина» или двух «рабов» можно пронаблюдать интереснейшие проявления нестандартного поведения системы.

В процессе эволюции скорость IDE-устройств менялась. Сегодня ее пиковое значение – 133 Мбайт/с, так называемый режим UDMA133. Вместе со скоростью менялись и кабели. В первых версиях это были 40-жильные шлейфы, в последней – 80-жильные (дополнительные 40 жил – для заземления, что улучшает частотные характеристики кабеля). Из-за своих размеров они затрудняли установку новых устройств и препятствовали нормальному воздухообмену внутри системного блока. Эта проблема была решена путем скручивания шлейфов в кабели круглого сечения, которыми сегодня комплектуются некоторые модели системных плат. Правда, работа жесткого диска с таким шлейфом в быстром режиме (UDMA100 или UDMA133) может вызвать ряд неполадок.

Интерфейс SATA (Serial ATA) был разработан как замена PATA. Среди его многочисленных преимуществ – более высокая скорость (150 Мбайт/с в текущей версии, в дальнейшем планируется ее серьезно увеличить), полный отказ от понятий master и slave (это устраняет необходимость переключения перемычек), меньшее энергопотребление и новый стандарт разъемов электропитания. Разъемы и кабели SATA меньше по размеру и, соответственно, удобнее, чем PATA. Некоторые HDD имеют возможность «горячего» подключения и отключения. Образно говоря, PATA и SATA – это то же, что «Жигули-четверка» и сегодняшняя «Десятка». Недостатки остались, но прогресс – налицо.

SCSI (Small Computer System Interface). Различают SCSI 160 и SCSI 320 – цифры обозначают скорость передачи данных. Этот интерфейс был разработан для применения в самых тяжелых условиях – в мощных рабочих станциях и серверах, то есть там, где требуется скорость и надежность, отказоустойчивость и мощность. SCSI удовлетворяет всем этим требованиям (например, его скорость в два раза выше, чем у SATA), но совершенно не подходит для домашнего компьютера, поскольку SCSI-устройства стоят существенно дороже PATA и SATA. Кроме того, для подключения такого диска вам потребуется специальный контроллер, так как системные платы редко имеют встроенный SCSI-чип.

Однако ближайшее будущее домашних систем принадлежит все же интерфейсу SATA, который поддерживается всеми новейшими материнскими платами, а также некоторыми системными платами предыдущего поколения (Socket A и Socket 478). Их-то мы и рекомендуем покупать вместе с соответствующими винчестерами. Бояться за старый жесткий диск не нужно: IDE-каналы пока никуда не делись. SCSI – это, конечно, быстро и надежно, но слишком дорого для дома. Поэтому наш выбор – SATA.

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

test_lab выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компаниям: салону «Остров Формоза» (www.island-formoza.ru, т. (095)926-2452), российским представительствам компаний «Samsung» и «Western Digital»

ПЕРЕЧЕНЬ ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

1. Western Digital WD740GD
2. Samsung SV1604N
3. Samsung SP1614N
4. Samsung SP1614C
5. Seagate Barracuda 7200.7 ST380011A
6. Western Digital WD1600JD
7. Maxtor One Touch

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

■ Процессор:	Intel Pentium 4 550 (3,4 ГГц Prescott)
■ Материнская плата:	Asus P5GD1
■ Память:	2x256 Мбайт Kingmax DDR400
■ Видеокарта:	256 Мбайт Gigabyte NVIDIA GeForce PCX 5900
■ Кулер:	Intel Box
■ БП:	PowerMan Pro 430 Вт

СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ ШПИНДЕЛЯ

Для считывания записанной на пластины винчестера информации используется магнитная головка. Примером подобной конструкции может послужить патефон и игла. Патефон в целом – это жесткий диск, пластинка – «блин» винчестера, а игла – головка. Разница в том, что игла патефона касается пластинки, а между магнитной головкой и диском есть расстояние. Естественно, чем выше скорость вращения шпинделя, тем выше быстродействие устройства. Не так давно самая распространенная скорость вращения IDE-дисков равнялась 5400 об/мин. Для SCSI это значение составляло 7200 об/мин, что для IDE на тот момент казалось величиной недостижимой. Сегодня 7200 об/мин – стандарт для большинства дисков. Рекордсменом же среди «идешников» является Western Digital Raptor – 10000 об/мин. Естественно, SCSI-десятитысячник уже давно является чем-то обыденным, сейчас их максимальная скорость вращения шпинделя составляет 15000 об/мин.

Вывод: стандарт на сегодня – 7200 об/мин. Если средства позволяют, то можно взять и десятитысячник, правда, это более чем в два раза дороже семитысячника.

ШУМ

По своей сути жесткий диск – механическое устройство, состоящее из множества движущихся частей, что влечет за собой еще несколько особенностей.

Жесткий диск, как и всякий другой механизм, шумит. В данном случае звук издают шпиндель, приводной механизм и подшипники. Разумеется, чем выше скорость вращения, тем больше шум. С этой проблемой производители борются давно и довольно успешно: шариковые подшипники заменяются на жидкостные, меняется конструкция винчестера. «Тихий» режим работы также значительно уменьшает шум за счет снижения производительности. Кроме того, плохо закрепленное

устройство может вступить в резонанс с корпусом, что будет сопровождаться противным визгом. Но здесь свою лепту внесли производители корпусов – винты, крепящие HDD к корпусу, находятся в специальных резиновых прокладках, сводящих вибрацию на нет.
Как правило, уровень шума понравившегося диска можно определить только в процессе работы или прочитав обзор в нашем журнале, причем последнее решение предпочтительно. И не забывайте надежно крепить жесткий диск, ведь вышеописанные вибрации оказывают крайне негативное влияние на работу механизма винчестера в целом.

НАГРЕВ

Во время работы механизмы не только шумят, но и нагреваются. Винчестеры здесь не исключение. С нагревом связана целая масса проблем: снижение производительности, ошибки и так далее. Как и в случае с шумом, в большей степени нагреву подвержены винчестеры с более высокой производительностью (скоростью).
Чтобы избежать осложнений, устанавливая быстрый жесткий диск (для 7200 об/мин это рекомендация, а для 10000 об/мин – непременное требование), лучше сразу позаботиться о хорошем воздухообмене. Это касается как общего воздухотока внутри корпуса, так и индивидуального охлаждения винчестера. Можно поставить специальный кулер, крепящийся к дну корзины для жестких дисков (соответственно, охлаждается только нижний). Существуют особые салазки для установки устройства, снабженные несколькими вентиляторами, которые работают на вдув (конструкция вставляется в пятидюймовый отсек). Или, если позволяет корпус, имеет смысл установить дополнительный кулер перед корзиной для HDD – нагнетаемый им воздух будет обдувать и охлаждать винчестеры.

КЭШ

Как и у любого современного компьютерного устройства, у жесткого диска есть кэш-память. Если обращения к винчестеру редки, то особого прироста производительности большой буфер не дает. Плюсы становятся ощутимы при большом количестве запросов к данным, маленькими порциями (например, как при работе сервера).
Большой буфер, конечно, не помешает. Однако при покупке нового винчестера вряд ли стоит обращать на это внимание – 8 Мбайт кэша есть практически на каждой модели (в более старых – 2 Мбайт).

RAT

Еще одним параметром, который можно выявить только путем тестирования (с заявленными производителем цифрами очень часто бывают серьезные расхождения), является RAT – Random Acess Time (время случайного доступа). Вновь обратимся к примеру с патефоном. Чем больше пластинка, тем сложнее найти начало песни. Так же и с винчестером: чем вместительнее «блин», тем сложнее головке найти начало файла. Ведь чтобы считать информацию, нужно сначала найти место, где она записана, перевести головку к началу записи и только потом приступить к собственно считыванию. Время, затрачиваемое головкой на эту процедуру, и называется RAT. На закачку большого количества последовательных данных (например, видеоролика), RAT не влияет. Однако задержка длиной в величину RAT будет возникать при загрузке каждого нового файла.

RAID

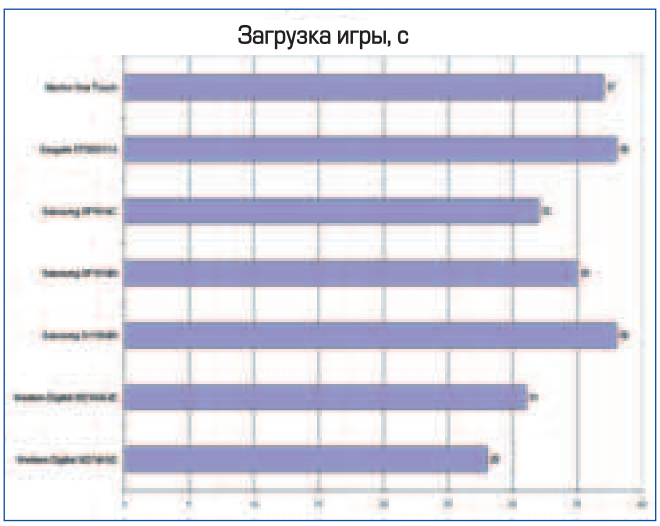
Говоря о жестких дисках, нельзя хотя бы кратко не упомянуть о возможности создания RAID-массивов. RAID-контроллер есть на многих системных платах, причем как SATA, так и PATA. Имея как минимум два винчестера, можно повысить производительность (распараллеливание обработки данных – растет скорость, но уменьшается надежность) или стабилизировать работу (зеркалирование – возрастает надежность, но падает скорость). Существует возможность добиться положительного результата в ту и другую сторону или просто сделать так, чтобы несколько жестких дисков определялись системой как один (хотя это, собственно, уже не совсем RAID).
При наличии RAID-контроллера два винчестера должны быть в RAID-массиве для более надежного и быстрого функционирования. Все зависит от возможностей конкретной реализации RAID. Впрочем, мы не рекомендуем настраивать эту функцию в домашней системе, так как это сложно, а преимущества она дает незначительные.

ПИТАНИЕ

Все PATA-диски имеют стандартное питание от разъема типа molex. У SATA-дисков существует свой, специальный разъем, который имеется только у самых новых БП. Из этой ситуации производители нашли два выхода: на некоторых SATA-дисках есть оба разъема питания, а там, где нет molex'a, но он необходим, можно применить переходник molex/SATA.
Поэтому перед покупкой обязательно узнайте, какое питание имеет винчестер, есть ли в вашем БП разъем для SATA и нужно ли докупить переходник для питания. Иногда его дают вместе с HDD, с блоком питания, либо с системной платой.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Каждый жесткий диск перед тестированием проходил полное форматирование, чтобы исключить возникновение каких-либо ошибок. После этого на нем проводился ряд тестов.
Во-первых, имитация инсталляции игры Far Cry. Для чистоты эксперимента (т.е. чтобы исключить влияние CPU и CD-ROM на данный процесс) мы просто копировали папку с Far Cry на диск. Таким образом, можно лучше понять, как на установку игры влияет именно HDD, устранив другие факторы. На каждый жесткий диск было переписано в итоге 108



Внешний Maxtor One Touch плетется в хвосте, т.к. контакт происходит через интерфейс FireWire или USB 2.0. Играть на нем можно, но лучше использовать только для хранения или транспортировки больших массивов данных.



Внешний интерфейс ухудшает время доступа к случайно выбранному месту на диске Maxtor OneTouch. Так что игра при обращении к HDD может немного притормаживать.
Western Digital WD740GD благодаря SATA и 10000 об/мин показывает лучший результат.

папок и 692 файла, общим объемом в 3 Гбайта, при этом мы засекали время. Далее мы фиксировали скорость загрузки первого уровня Far Cry. Время случайного доступа (RAT) измерялось с помощью программы Ziff Davis Media Winbench 99. После всех тестов мы снимали показания температуры с помощью программы HDD Temperature. Для того, чтобы выявить влияние характеристик HDD на важные для геймеров аспекты, мы ободрали для теста разные модели этих устройств, не привязываясь к производителю.

Western Digital WD740GD
(★★★★★, $180)
(*особенность: 10000 об/мин*)
- Объем, Гбайт: 74
- Интерфейс: SATA
- Объем КЭШ, Мбайт: 8
- Скорость вращения, об/мин: 10000
- Среднее время доступа: 4.5
- Количество дисков: 2
- Количество головок: 4
- Размеры, мм: 101.6 x 26.1 x 147
- Вес, кг: 0.73

Результаты тестирования:
- Копирование файлов, с: 132
- Загрузка игры, с: 28
- Время доступа, мс: 8
- Температура, С°: 45

В нашем обзоре это единственный винчестер со скоростью вращения шпинделя 10000 об/мин. Закономерное следствие – победа во всех тестах на производительность. Несмотря на такую скорость, диск не очень сильно греется и шумит, по крайней мере, не так, как можно было бы ожидать от столь быстрого устройства. Чтобы быть точным, шум и нагрев не превышает показатели самых горячих и громких винчестеров со скоростью вращения шпинделя 7200 об/мин. Секрет кроется в специальных технологиях и в применении механики, аналогичной используемой в SCSI-дисках – а это как раз и означает малый шум и нагрев в сочетании с повышенной надежностью. И, к сожалению, немалую цену.
Данный жесткий диск имеет интерфейс SATA и, что удобно, разъемы питания как для SATA, так и стандартный – molex.

Samsung SV1604N
(★★★★, $85)
(*особенность: 5400 об/мин*)
- Объем, Гбайт: 160
- Интерфейс: UATA-133
- Объем КЭШ, Мбайт: 2
- Скорость вращения, об/мин: 5400
- Среднее время доступа: 8.9
- Количество дисков: 2
- Количество головок: 4
- Размеры, мм: 101.6 x 25.4 x 146
- Вес, кг: 0.635

Результаты тестирования:
- Копирование файлов, с: 306
- Загрузка игры, с: 38
- Время доступа, мс: 14.6
- Температура, С°: 35

Это старая модель с низкой стоимостью, за которую мы получаем столь же низкую производительность, малый шум и слабый нагрев. Такой винт подойдет лишь для офисного применения.

Samsung SP1614N
(★★★★, $96)
(*особенность: PATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт буфер*)
- Объем, Гбайт: 160
- Интерфейс: UATA-133
- Объем КЭШ, Мбайт: 8
- Скорость вращения, об/мин: 7200
- Среднее время доступа: 8.9
- Количество дисков: 2
- Количество головок: 4
- Размеры, мм: 101.6 x 25.4 x 146
- Вес, кг: 0.635

Результаты тестирования:
- Копирование файлов, с: 236
- Загрузка игры, с: 35
- Время доступа, мс: 13.5
- Температура, С°: 43

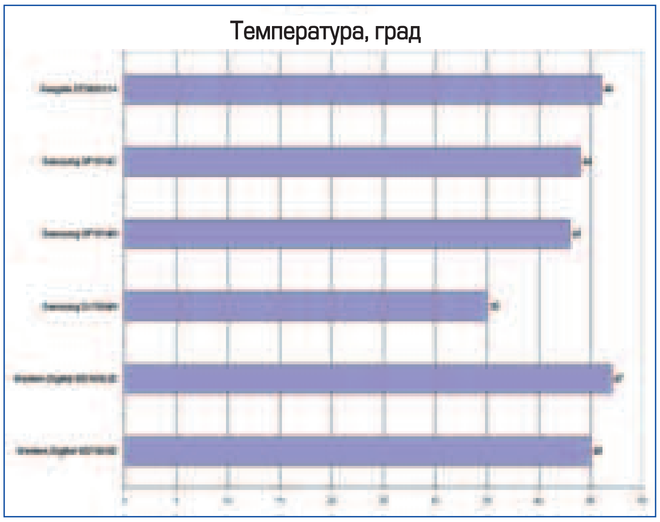
Модель изготовлена в том же корпусе, что и предыдущая, но имеет гораздо более серьезную начинку. Тот же PATA-интерфейс, но уже 7200 об/мин и буфер объемом 8 Мбайт. По скоростным показателям диск значительно опережает SV1604N, но настолько же сильно отстает от десятитысячника. Средний нагрев, ощутимый шум.

Samsung SP1614C
(★★★★★, $102)
(*особенность: SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт буфер*)
- Объем, Гбайт: 160
- Интерфейс: SATA
- Объем КЭШ, Мбайт: 8
- Скорость вращения, об/мин: 7200
- Среднее время доступа: 8.9
- Количество дисков: 2
- Количество головок: 4
- Размеры, мм: 101.6 x 25.4 x 146
- Вес, кг: 0.635

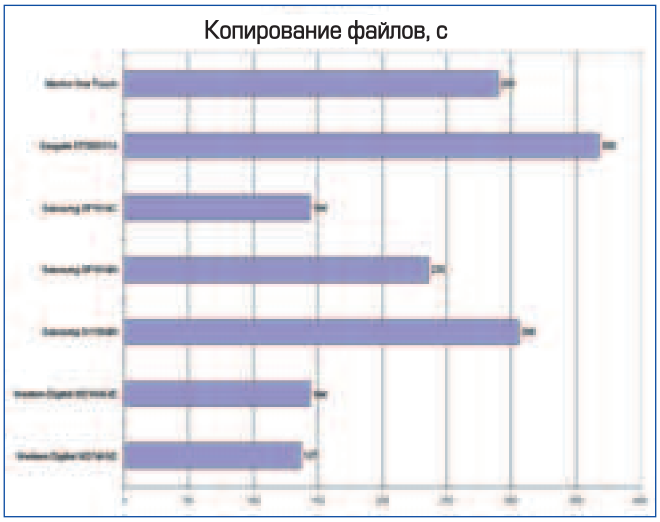
Результаты тестирования:
- Копирование файлов, с: 144
- Загрузка игры, с: 32
- Время доступа, мс: 14.3
- Температура, С°: 44

Единственное существенное отличие от предыдущей модели – интерфейс Serial ATA, а в остальном – те же 7200 об/мин, 8 Мбайт кэш-памяти и емкость 160 Гбайт. Вполне приемлемая скорость, температура и шум меньше, чем у аналогов от Western Digital. В сочетании с невысокой стоимостью устройства все это делает его весьма соблазнительной покупкой.

Seagate Barracuda 7200.7 ST380011A
(★★★★, $62)
(*особенность: 2 Мбайта буфер, PATA, 7200 об/мин*)
- Объем, Гбайт: 80
- Интерфейс: UATA-100
- Объем КЭШ, Мбайт: 2



Как самый медленный винчестер в обзоре, Samsung SV1604N греется меньше всех.



Время копирования файлов зависит от нескольких параметров: скорости вращения шпинделя, RAT, интерфейса, размера буфера. По всем этим параметрам Western Digital WD740GD превосходит другие модели в обзоре и снова показывает лучший результат.

- Скорость вращения, об/мин: 7200
- Среднее время доступа: 9.0
- Количество дисков: 1
- Количество головок: 2
- Размеры, мм: 101.6 x 26 x 146.9
- Вес, кг: 0.635

Результаты тестирования:

- Копирование файлов, с: 368
- Загрузка игры, с: 38
- Время доступа, мс: 15.1
- Температура, C˚: 46

Данный IDE-семитысячник популярной торговой марки – старая модель, чем и объясняются всего 2 Мбайт кэш-памяти, сильный шум и значительный нагрев. Производительность низкая, объем маленький – всего 80 Гбайт. Покупка может быть оправдана лишь низкой ценой.

Western Digital WD1600JD
(★★★★☆, $95)
(*особенность: SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт буфер*)
Объем, Гбайт: 160

- Интерфейс: SATA
- Объем КЭШ, Мбайт: 8
- Скорость вращения, об/мин: 7200
- Среднее время доступа: 8.9
- Количество дисков: 2
- Количество головок: 4
- Размеры, мм: 101.6 x 26.1 x 147
- Вес, кг: 0.78

Результаты тестирования:

- Копирование файлов, с: 144
- Загрузка игры, с: 31
- Время доступа, мс: 13.1
- Температура, C˚: 47

Western Digital WD1600JD – один из самых быстрых семитысячников в обзоре. Новая модель, шумит умеренно, но греется достаточно сильно.

Maxtor One Touch
(★★★★, $400)
(*особенность: FireWire, USB 2.0*)

- Объем, Гбайт: 250
- Интерфейс: FireWire, USB 2.0
- Объем КЭШ, Мбайт: 8
- Скорость вращения, об/мин: 7200
- Среднее время доступа: нет данных
- Количество дисков: нет данных
- Количество головок: нет данных
- Размеры, мм: 140 x 41 x 210
- Вес, кг: 1.38

Результаты тестирования:

- Копирование файлов, с: 290
- Загрузка игры, с: 37
- Время доступа, мс: 21.4
- Температура, C˚: нет данных

Жесткий диск не обязательно помещать внутрь системного блока. В некоторых ситуациях (использование ноутбука, перенос больших объемов информации с одного компьютера на другой) удобнее пользоваться внешним винчестером, например, Maxtor One Touch. Самый объемный в обзоре (250 Гбайт) винчестер выполнен в очень привлекательном корпусе из серебристой пластмассы, используемой в качестве шумоизолятора. К компьютеру может подключаться через любой из имеющихся высокопроизводительных интерфейсов – USB 2.0 или FireWire, но питание осуществляется через внешний блок. На корпусе имеется кнопка включения-выключения. Есть встроенный вентилятор, снижающий и без того незначительный нагрев HDD. В комплект входят все необходимые шнуры, подставка для вертикальной установки и диск с документацией. Драйверы устройству не требуются. Несмотря на 7200 об/мин, по скорости модель проигрывает аналогичным внутренним устройствам, так как даже самый быстрый FireWire-канал в три раза медленнее SATA. ■

ВЫВОДЫ

В настоящий момент оптимальным выбором для геймера будет диск с объемом 120-160 Гбайт, скоростью вращения шпинделя 7200 об/мин, буфером 8 Мбайт и интерфейсом Serial ATA. Другие модели либо очень дороги, либо проигрывают в производительности.
С другой стороны, десятитысячник в тесте загрузки опередил ближайшего преследователя лишь на 3 секунды, а разница между ним (как самым быстрым) и самым медленным устройством составила всего 10 секунд. Разница в длительности «инсталляции» уже увеличилась в более чем два с половиной раза. Много это или мало – решать вам, однако определенное суждение о погоне за прогрессом составить довольно просто. Если необходимость покупки нового «винта» уже назрела, – смело следуйте нашим рекомендациям, выбрав компанию-производителя согласно своим вкусам (ориентируясь, например, по нашим тестам). В простой же замене старого устройства на «более современное» особого смысла нет.

BOOKSHELF: ЛИТЕРАТУРНЫЙ КОНКУРС

СУНДУК КНИГ ОТ ВРЕНА

СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ТЕХ, КТО ДАВНО ЧИТАЕТ РУБРИКУ BOOKSHELF, НО ТАК И НЕ УСПЕЛ ОЗНАКОМИТЬСЯ С БОЛЬШИНСТВОМ ПРЕДСТАВЛЕННЫХ ТАМ КНИГ, МЫ ОБЪЯВЛЯЕМ НОВЫЙ КОНКУРС. НА КОНУ – СУНДУК КНИГ ОТ «СТРАНЫ ИГР»!

В нем лежит 50 (полсотни!) книг российских и отечественных авторов, специалистов по фантастике, мистике и фэнтези. Среди них – Василий Звягинцев, Роджер Желязны, Терри Пратчетт, Олег Дивов, Генри Лайон Олди, Марина и Сергей Дяченко, Ник Перумов и многие другие. Все книги – новые, только-только из типографии. Отдавать жалко, но чего не сделаешь ради наших дорогих читателей! А чтобы приобщить к литературе как можно большее количество людей, мы отдадим приз не в одни руки, а поделим его поровну между победителями (числом не более десяти). Книги распределятся случайным образом, будут упакованы в надлежащие коробки и разосланы во все уголки страны, где читают наш замечательный журнал!



Чего же мы потребуем для участия в конкурсе? Разумеется, проявить свою фантазию на поприще литературы! Необходимо подготовить сценарий компьютерной или видеоигры любого жанра, фантастической или же фэнтезийной. В него должны войти описания главных героев – как «хороших», так и «плохих», а также краткий сюжет. Кульминационные моменты игры крайне рекомендуем разобрать подробнее, придумать примеры ярких диалогов. Напротив, о геймплее и графическом движке подробно рассказывать совсем не нужно. Достаточно уточнить жанр и сказать, на что будет похожа ваша игра. А вот сюжет и героев мы обещаем оценивать строго, хотя и справедливо.Авторы лучших, по мнению редколлегии, работ и будут признаны победителями. Если же мы сами затруднимся с оценкой, то привлечем специалистов российской игровой индустрии. Не бойтесь, что получится смешно или неправильно, – быть может, ваши гениальные идеи когда-нибудь станут основой всемирно известного хита!

ИТОГИ КОНКУРСА SINGSTAR





Настал черед объявить имя счастливчика, вырвавшего из цепких лап множества конкурентов фикус первенства в нашем конкурсе музыкальной самодеятельности! Напомним задание: мы предложили любому желающему сочинить и исполнить песню об играх, выслать ее нам на ходовом носителе и, затаив дыхание, ждать реакции редакции. К нам поступили почти три десятка композиций, среди которых потенциальные суперхиты российской музыкальной сцены – исполненная трагизма песнь о судьбе наемного убийцы («А Хитмен все идет с ножом вперед и ищет новых жертв для своей струнки») от Komax из Чебоксар; романтически-невообразимая «Ода PlayStation» от Никиты Толопко из Кургана; геймерская рэп-баллада в исполнении Daniello (город не указан); драйвовый симфо-какофонический удар от Адама Абубакарова из Грозного; электропопистый гимн «Тормозилки зажигают!» за авторством Артура Глушкова; и прелестная «Игра» от Евгении Нечаевой, удачно компенсирующей легкие вывихи лирики совершенно чудесным исполнением. **Евгения** получает от нас в подарок **камеру EyeToy**!

Ну а **подарочная версия Singstar** для PlayStation 2 достается **Lee-san из Латвии**: его зажигательная рэп-речевка о геймерах, играх, GameLand, Миямото, Сайлент Хилле и «синеньком мишке, оказавшемся ежиком», несмотря на мелкие огрехи записи, пленяет как текстом («Выпрашивал деньги на желтые картриджи – мама почему-то называла их кассетами»), так и качественной музыкальной составляющей.

Поздравляем всех, кто участвовал в конкурсе! Положа руку на наше коллективное сердце, нечасто мы получаем такой заряд положительных эмоций. Спешим поделиться радостью: лучшие из присланных композиций в формате mp3 вы найдете на диске к этому номеру «СИ».



ВСЕ УШЛИ ИГРАТЬ В
PLAYSTATION 2
ТОЛЬКО У НАС
ЦЕНА НА PLAYSTATION 2
179.99 $
* Самый большой выбор игр
* Специальные скидки при покупке трех игр
* Огромный выбор аксессуаров
PlayStation 2
$179.99
Играй просто!
GamePost
Тел.: (095) 928-0360
(095) 928-6089
(095) 928-3574
www.gamepost.ru
GAMEPOST

ВРАГУ НЕ СДАЕТСЯ НАШ ГОРДЫЙ...



Всеобщие любимчики из Gonzo Digimation продолжают экспансию на российский рынок. Хотя работы студии выходят в обратном порядке, те читатели «СИ», которые уже насладились первыми сериями «Изгнанника», смогут теперь оценить, откуда «растут ноги» у роскошного сериала о пилотах – как выясняется, из не менее интересного цикла о моряках-подводниках.

«ПОСЛЕДНЯЯ СУБМАРИНА» (AO NO ROKUGO)
Режиссер Махиро Маэда, 1998
Российский издатель: MC Entertainment; 4 эпизода на одном DVD или VHS-кассете
НАШ РЕЙТИНГ: ★★★★☆

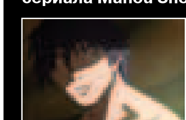
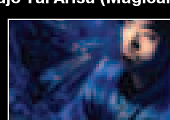
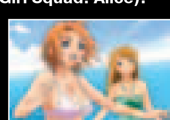
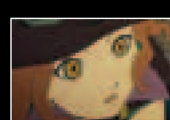
В Японии и США каждая серия «Последней субмарины» выходила отдельно, однако отечественный издатель разместил все четыре 25-минутных эпизода на одном диске, включив в раздел бонусов ленту о создании фильма, – так что российский релиз можно назвать не только полной, но и самой доступной из легальных версий знаменитого научно-фантастического боевика конца девяностых. Два часа этого зрелища знаменуют ветер перемен, который набрал силу с появлением цифровых технологий. Визуальная революция, совершенная «Субмариной» Махиро Маэды в мире японской анимации, сопоставима с взрывным эффектом сериала «Вавилон-5» Майкла Стражинского: в обоих произведениях художники впервые решились использовать компьютерную графику для оживления целого мира.

ВЫПУСК ПОДГОТОВИЛ
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!»

СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете российский трейлер аниме-сериала «Последняя субмарина»; отрывок из документального фильма о создании этого сериала; рекламный ролик нового аниме My-Hime; рекламный ролик аниме-сериала Mahou Shoujo Tai Arisu (Magical Girl Squad: Alice).

SUPER ShortNews Turbo EX Edition

НАПОМИНАЕМ, ЧТО с 18 по 21 ноября в Центральном Доме Предпринимателя (ЦДП) в Москве состоится Третий московский аниме-фестиваль. Предварительное расписание доступно в сети на сайте компании MC Entertainment (http://www.mc-ent.ru/TMAF.html). В рамках мероп-

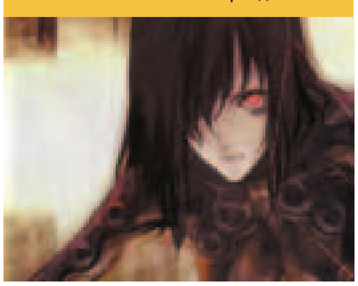


риятия будут показаны такие аниме, как «D: жажда крови», «Sin: создатели монстров», «Герои пяти планет», «Парящий на ветру», «Лабиринт сновидений», «Уроцукидодзи: легенда о сверхдемоне»; пройдут фотосессии с косплеерами, бесплатные концерты, выставка работ российских манга-художников.



ПО СООБЩЕНИЯМ из разных источников, выход картин Хаяо Миядзаки «Мой сосед Тоторо», «Навсикая из Долины Ветров» и «Порко Россо» в первом регионе (США) состоится 22 февраля 2005 года. Дата поступления фильмов в продажу уже неоднократно переносилась.

НА ВЕБ-САЙТЕ VFXWORLD размещен дневник CG-художника Джастина Лича (это единственный американец в составе студии Production I.G), который тот вел во время работы над фильмом Ghost in the Shell 2: Innocence в период с 2002



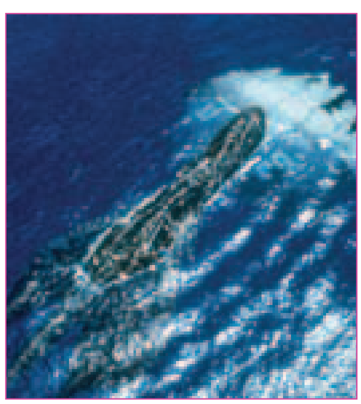


Мир «Субмарины» придумал в конце шестидесятых годов мангака Сатору Одзава, а через тридцать лет свою лепту внес экранизатор Маэда, – в итоге и без того мрачная вселенная приобрела зловещие черты конан-дойлевского «Острова доктора Моро». Затопленные города (перемещение гравитационных полюсов планеты скрыло под водой девяносто процентов суши, вынудив человечество ютиться на нескольких архипелагах и плавучих базах) здесь населяет раса водоплавающих монстров, выращенных обиженным на белый свет биологом с целью стереть с лица Земли род человеческий. А стесненные в ресурсах люди могут противопоставить нависшей угрозе только флот из шести боевых субмарин под флагом Объединенных Наций. Классическая НФ-история с постапокалиптическим налетом местами, пожалуй, излишне предсказуема, но мастерски поставленные экшн-сцены не дают оторваться от экрана, а уникальный стиль рисунка Рэндзи Мураты превращает типичных, казалось бы, персонажей в запоминающиеся личности.

Герои, действие и CG – вот три кита, на которых держится популярность «Последней субмарины». Команда подлодки номер «шесть», ведущей рисковый поединок с авангардом детищ сумасшедшего профессора, – на редкость удачный набор архетипов. Безрассудный сорвиголова Хаями, совсем юная лоцман Маюми, опытный морской волк Ига, его молчаливый помощник Юрий, девочка-акустик Мэй-Линь и остальные члены небольшого экипажа гармонично дополняют друг друга. С другой стороны – дикий, беспощадный Верг со своими гротескными прихвостнями; и его «папа» Зорндайк – светило мировой науки и нобелевский лауреат в прошлом, а ныне – молчаливый, смертельно усталый могильщик человечества. Меж двух лагерей – русалка Мутио, рядовой солдат армии Зорндайка: освобожденная Хаями из подбитого батискафа, она почти инстинктивно оберегает своего спасителя.

Водная гладь с редкими пенистыми барашками, океанская толща с просвечивающими сквозь нее солнечными лучами, штормовые буруны и брызги – цифровые. Активнее всего компьютерная графика применяется в боевых эпизодах, занимающих около половины экранного времени. Вся техника – крейсерский флот ООН, различные спускаемые аппараты





ВНИМАНИЕ!

КОНКУРС!

«Страна Игр» совместно с компанией MC Entertainment разыгрывает DVD с фильмом «Последняя субмарина». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 декабря.

Вопрос:

Кто изобрел акваланг?

1. Жан Кокто
2. Жак-Ив Кусто
3. дед Пихто

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

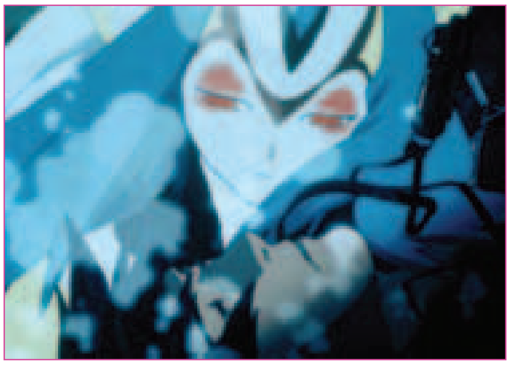
E-mail: banzai@gameland.ru



ОЧЕРЕДНОЙ

ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с аниме «Жаркое лето: уроки 1-6» получает Марианна Иванова из города Томска. Правильный ответ: у коровы четыре соска.



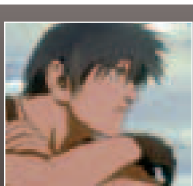


и «суда» расы амфибий, фактически являющиеся живыми существами, – отрендерена в трех измерениях, а каждый торпедный залп или взрыв глубинной бомбы сопровождаются достаточно зрелищными CG-спецэффектами. Разумеется, с 1998 года, когда снимался фильм, утекло немало воды, сейчас многие сцены с 3D-графикой выглядят уже не так сногсшибательно, но динамичный монтаж и звуковая дорожка в формате DTS делают свое дело, с головой окуная зрителя в водовороты сражений, не оставляя времени на то, чтобы придираться к каким-либо визуальным шороховатостям. Меха-дизайнер Седзи Кавамори разработал внешний вид двухместного трансформирующегося катера «грампус» – изящной машины с потрясающими ходовыми и боевыми качествами, не влюбиться в которую решительно невозможно. Когда «грампус» на полном ходу врезается в строй противника, взмывая на несколько метров над гребнями трехмерных волн под раскаты джазового саундтрека, сыгранного оркестром The Thrill, – натурально, захватывает дух.

Концовку истории предугадать не так просто, как может показаться поначалу, – и раскрывать ее подробности мы, конечно же, не возьмемся. «Субмарина» не заканчивается на последних нотах финальной композиции: как уже было отмечено, обладателей DVD ждут галерея иллюстраций и крайне познавательный двадцатиминутный фильм, где Сатору Одзава и авторы из Gonzo подробно рассказывают о съемочном процессе, источниках вдохновения и параллелях, связывающих оригинальную мангу с аниме-экранизацией. Российскую же компанию MC Entertainment можно от души поздравить с одним из лучших релизов за те два года, что они присутствуют на местном видеорынке. ■

ПО МОРЯМ, ПО ВОЛНАМ...

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА «ПОСЛЕДНЕЙ СУБМАРИНЫ»

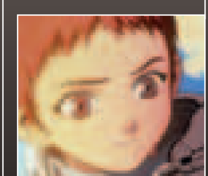


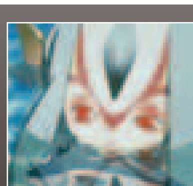
■ Тэцу Хаями

После инцидента, повлекшего гибель его сослуживца Кацумы, Хаями уволился из флота и стал мелким контрабандистом.

■ Маюми Кино

Восемнадцатилетний лоцман/пилот «грампуса» – девушка импульсивная и верная воинскому долгу.



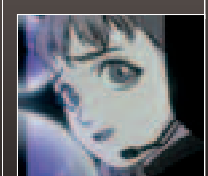


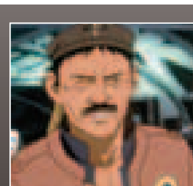
■ Мутио

Впервые они с Хаями встречаются на поле боя как заклятые враги, но вскоре ситуация коренным образом меняется...

■ Мэй-Линь

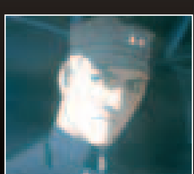
Девочка с экстрасенсорными способностями подчиняется на лодке специалисту по эхолокации.





■ Токухиро Ига

Капитан субмарины номер «шесть», тертый калач, бывалый моряк. С профессором Зорндайком у него свои счеты.

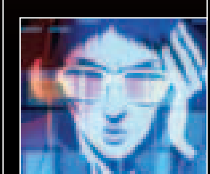


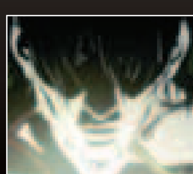
■ Юрий Маяковский

Первый помощник капитана Ига: замкнутый, нелюдимый, всегда собранный и подтянутый.

■ Макио Ямада

Акустик лодки – чаще всего первый, кто предупреждает экипаж о близости «кораблей» противника.



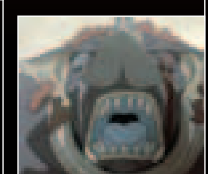


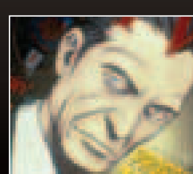
■ Кацума Нонака

Мечтая разгадать тайну Зорндайка, он отправился на встречу с ученым. С тех пор считается погибшим.

■ Верг

Генерал армии амфибий, один из множества мутантов, выращенных Зорндайком на его секретной базе.





■ профессор Зорндайк

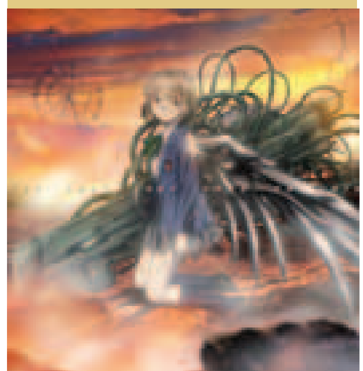
Блестящий ученый, затаивший обиду на человечество. Скрывается где-то в Антарктике.

Super ShortNews Turbo EX Edition

по 2003 годы. Дневник доступен по следующему адресу: http://vfxworld.com/?sa=adv&code=2b9d280c&atype=articles&id=2257. Тем временем Innocence продолжает шествие по международным кинофестивалям: в конце октября лента Мамору Осии была показана в Монреале.



▶ НА ОСНОВЕ АНИМЕ-СЕРИАЛА
Saishuu Heiki Kanojo (или просто Saikano) в будущем году планируется снять художественный фильм с участием живых актеров. На главную роль сейчас пробуется Аки Маэда, знакомая нашим зрителям по роли Норико Накагава в боевике Battle Royale. Весной 2005 года выйдут и два новых OVA-эпизода Saikano.



▶ МАНГА «КУНИ ГА МОЭРУ»
(«Страна в огне») автора Хироси Мотомия вызвала в Японии многочисленные протесты из-за того, что одна из страниц содержит изображения резни в Нанкине (одно из преступлений японских военных в Китае, массовое убийство мирных жителей). Газета Japan Times сообщает, что издательство Shueisha уже исключило данную мангу из журнала Young Jump, а при выходе ее в виде отдельного тома содержимое подвергнется «определенной цензуре». Как известно, японские националисты до сих пор утверждают, что в действительности никакой резни в Нанкине не происходило.

МИНИ-ОБЗОРЫ DVD



CASE CLOSED DVD STARTER SET

Режиссер Кэндзи Кодама, 1996

★★★★☆

Семнадцатилетний вундеркинд Джимми Кудо – естественно, умен, красив, атлетичен, да еще помогает полиции распутывать всякие истории. Ни дать ни взять, молодой Шерлок Холмс. Да только однажды при попытке предотвратить явно преступные действия подозрительных людей Джимми попадает под воздействие таинственного наркотика, превращающего его в семилетнего пацана! На протяжении почти четырехсот (ух!) серий он будет действовать под псевдонимом Конан Эдогава (в честь писателей Конан Дойля и Рампо Эдогавы), разыскивая способ вернуть свою



внешность и попутно щелкая как орехи всякие детективные загадки. Данный DVD содержит начальные эпизоды, после которых сериал можно смотреть в произвольном порядке. Поклонникам Холмса или Пуаро Case Closed наверняка придется по вкусу, несмотря на весьма своеобразный стиль рисунка. ■

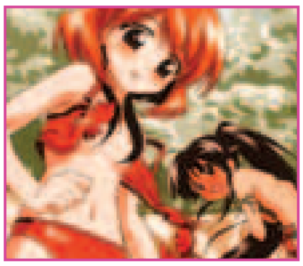


MAHOROMATIC AUTOMATIC MAIDEN: SUMMER SPECIAL

Режиссер: Седзи Саэки, 2003

★★☆☆☆

«Бонусный» OVA-эпизод, действие которого происходит летом, примерно между девятой и десятой сериями второго сезона сериала. Сюжет вертится вокруг попыток Махоро избавиться от залежей порнушных книжек и журналов, которые Сугуру прячет по всему дому, – в ходе противостояния оба проявляют чудеса изворотливости, привлекают заинтересованных персонажей на свою сторону... Из этого можно было выжать гомерически смешную историю, но все, на что оказались способны авторы из Gainax, – мурыжить одни и те же шутки на протяжении всего фильма. Хуже того, анимация



опустилась до совершенно непотребного уровня, а ведь нет ничего постыднее, чем плохо нарисованный и анимированный фан-сервис. Судя по всему, недостаток финансирования, чувствовавшийся еще во втором сезоне, стал причиной угасания Mahoromatic на такой минорной ноте. ■



LUNAR LEGEND TSUKIHIME DVD 1: LIFE THREADS

Режиссер Кацуси Сакураби, 2003

★★★☆☆

Анимационная адаптация популярного в Японии «симулятора отношений» для PC, созданного группой непрофессионалов (в этой вселенной также происходит действие файтинга Melty Blood), – пожалуй, перед нами уникальный случай, когда любительская игра превращается в коммерческое аниме. Мистическая драма, не лишенная сцен насилия и крайних эмоциональных проявлений, Lunar Legend Tsukihime, впрочем, пока не пугает по-настоящему. Сценарист и режиссер лишь нагнетают саспенс: зритель каждую минуту ждет чего-то



ужасного, но ничего ужасного так и не происходит. «Вампирский» антураж не лишен шарма, анимация в меру качественна, а впереди еще не один диск – значит, есть, куда развиваться! ■

Заказ журнала в редакции

ВЫГОДА

Цена подписки на **20%** ниже, чем в розничной продаже!
Доставка за счет издателя
Разыгрываются призы и подарки для подписчиков
Дополнительные скидки при заказе на длительный срок

Бесплатный телефон по России 8-800-200-3-999 по всем вопросам по подписке

ГАРАНТИЯ

Вы гарантированно получите все номера журнала
Цена стабильна на весь период заказа, даже при повышении цены в розничной продаже.
Единая цена по всей России

СЕРВИС

Заказ удобно оплатить через любое отделение банка.
Заказ оформляется с любого месяца.
Заказ осуществляется заказной бандеролью или с курьером
Заказ можно сделать на любое количество месяцев

Закажи журнал в редакции и сэкономь деньги

Стоимость заказа на «Страна Игр» + 2 CD



230р за месяц (2 номера)
1380р за 6 месяцев (12 номеров)
2484р за 12 месяцев (24 номера) (выгода 10%)

Стоимость заказа на «Страна Игр» + DVD



250р за месяц (2 номера)
1500р за 6 месяцев (12 номеров)
2700р за 12 месяцев (24 номера) (выгода 10%)

подписной купон

Прошу оформить подписку:

☐ на журнал «Страна Игр» + 2CD
☐ на журнал «Страна Игр» + DVD

на ☐ месяцев
начиная с ________________2004 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)

Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

____

____

дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐ г.
(день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________________
область/край ____________________
город ____________________
улица ____________________
дом __________ корпус __________
квартира/офис ____________________
телефон (код) ____________________
e-mail ____________________
сумма оплаты ____________________

Извещение

ИНН 7729410015	ООО «Гейм Лэнд»
ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва	
р/с № 40702810700010298407	
к/с № 30101810300000000545	
БИК 044525545	КПП - 772901001
Плательщик	
Адрес (с индексом)	
Назначение платежа Оплата журнала «________________» с ______ (месяц) 2004 г.	Сумма
Ф.И.О.	
Подпись плательщика	

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015	ООО «Гейм Лэнд»
ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва	
р/с № 40702810700010298407	
к/с № 30101810300000000545	
БИК 044525545	КПП - 772901001
Плательщик	
Адрес (с индексом)	
Назначение платежа Оплата журнала «________________» с ______ (месяц) 2004 г.	Сумма
Ф.И.О.	
Подпись плательщика	

Кассир

Как оформить заказ?

1. Заполнить купон и квитанцию
2. Перечислить стоимость подписки через Сбербанк
3. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов:
   - по электронной почте: subscribe_si@gameland.ru;
   - по факсу: 924-9694;
   - по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д. 4, строение 2, ООО «Гейм Лэнд», Отдел подписки.

По всем вопросам по подписке можно звонить по бесплатному телефону 8-800-200-3-999.

* Курьерская доставка осуществляется в течении 3х дней после выхода журнала в продажу только по Москве на адрес офиса, для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Почтовая подписка

С 1 сентября по 30 ноября вы также можете оформить почтовую подписку по каталогам подписных агентств во всех отделениях связи России. Для оформления подписки необходимо знать подписной индекс журнала или найти его в каталоге по названию.

86167 «Страна Игр» + 2CD
88767 «Страна Игр» + DVD



Тел.: (095) 974-11-11

16760 «Страна Игр» + 2CD
16762 «Страна Игр» + DVD



Тел.: (095) 974-21-31

86167 «Страна Игр» + 2CD
88767 «Страна Игр» + DVD



Тел.: (095) 974-11-11

Подписка для юридических лиц

www.interpochta.ru

Москва: ООО "Интер-Почта",
тел.: 500-00-60,
e-mail: inter-post@sovintel.ru

Регионы: ООО "Корпоративная почта",
тел.: 953-92-02,
e-mail: kpp@sovintel.ru

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

Денис «dN» Подоляк podolyak@gameland.ru

В прошлом номере я жаловался на отсутствие сильных фильмов в ноябре. И действительно единственный потенциальный хит «Александр», да сомнительного достоинства апокалипсическое продолжение «Обители» разбавлены всякого рода поделками, для которых в русском языке есть немало емких и недвусмысленных слов. Повторный анализ «рэпэртуара» российских кинотеатров привел к неожиданному решению: а вернемся-ка мы снова в месяц октябрь. И «дубль два» принес свои плоды. Пришлось, конечно, поработать и лопатой, и голыми руками, но на свет в результате была извлечена пара жемчужин. Надеюсь, вы уже готовы, – будем их оценивать!

НЕБЕСНЫЙ КАПИТАН И МИР БУДУЩЕГО
SKY CAPTAIN AND THE WORLD OF TOMORROW

Режиссер: Керри Конран
В ролях: Джуд Ло, Гвинет Пэлтроу, Джованни Рибизи, Анджелина Жоли
Жанр: ретро-фантастика

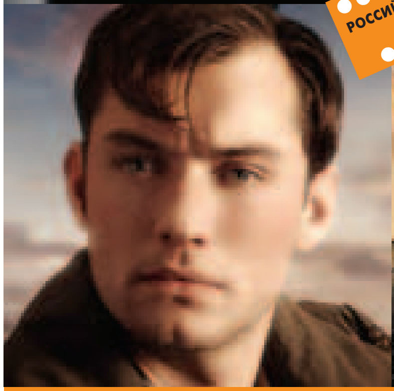
Неведомые силы наносили удар за ударом по крупнейшим городам мира. Управляемые зловещим разумом могущественного Тотенкопфа механические птицы спускались с небес и превращали в руины целые кварталы. США, Франция, Германия, Россия – самые могущественные державы планеты не могли противостоять полчищам роботов-колоссов. Единственным, кто бросил вызов порождениям зла, был Джо Салливан (Ло) по прозвищу «Небесный капитан». А после того как приспешники Тотенкопфа похитили Декса, лучшего друга Салливана, Капитан не раздумывая отправился на выручку товарищу...

У фильмов, подобных «Небесному капитану», обычно бывает нелегкая судьба. Не в том плане, что рожались они в страшных муках, а затем «побыстренькому» прокатывались и о них уже через неделю забывали. И хотя определенные трудности у «Парамаунта» (американский прокатчик картины), по-видимому, все-таки возникли – премьера «Мира будущего» была передвинута с лета на осень, – проблема самого фильма лежит в несколько иной плоскости. Киноистория знает немало примеров, когда очередная веха в развитии кинематографа становилась заметной лишь спустя годы. Не каждый такой фильм удостаивается громкой славы, некоторые из них так и остаются непризнанными. Едва ли подобная участь будет ожидать «Небесного капитана», но опасения, что многие не оценят фильм по достоинству, все-таки имеются.

Что такого необычного в творении Конрана, что заставляет сердце биться, а глаза – неотрывно следить за происходящим на экране? Незатейливый сюжет, который любой критик может разнести в пух и прах? Не раз уже использованная «особая» цветовая стилистика? Талантливая, но не более того, игра Ло и Пэлтроу? Вряд ли. Скорее всего, дело в другом. Трудно описывать свои сны. Любое, даже точное и талантливое, описание вряд ли возможно сравнить с красками, буйствующими в грезах. Редкий счастливчик, увидевший во сне нечто невообразимое, может передать собеседнику свои впечатления – те теряют свое очарование, лишь рассеивается дрема. И, похоже, Керри Конран действительно обладает таким талантом. Иначе как сном происходящее на экране, где борется за справедливость Небесный Капитан, назвать нельзя. Все в фильме, начиная с «будущего в прошедшем» и заканчивая потрясающим визуальным рядом картины, напоминает легкую дремоту, в которой смешиваются реальность и выдумка, сон и явь. ■



РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА: 14 ОКТЯБРЯ





КИНОФАКТЫ

●

Первоначально фильм назывался просто «Мир будущего» (The World of Tomorrow). Однако после того как на 2004 год был заявлен другой блокбастер со сходным названием – Day After Tomorrow («Послезавтра»), – фильм решили переименовать.

●

Летающих роботов «позаимствовали» из мультфильма Mechanical Monsters (сериал о супермене Макса Флейшера, 1941). До начала съемок Керри Конран воплотил свои идеи в созданный на домашнем компьютере 6-минутный ролик, в котором гигантские роботы разгуливали по центру Нью-Йорка. Продюсер Джон Эвнет, увидевший это творение, был настолько потрясен, что сразу предложил Конрану превратить короткометражку в полноценный фильм. Отличилась и Гвинет Пэлтроу: те же самые роботы, убедили ее согласиться на роль даже не дожидаясь полноценного сценария.

●

Съемки персонажа Анджелины Жоли, капитана Фрэнки Кук, заняли всего три дня.

●

Так как все съемки велись в павильонах и с использованием «синего экрана», процесс был закончен всего через 26 дней. При работе в «нормальных» условиях – на натуре и в декорациях – подобные съемки длились бы около года.

●

«Революционные» технологии, задействованные при работе над «Небесным капитаном», на самом деле таковыми назвать сложно. Они представляют собой прежде всего уникальную комбинацию различного рода цифровых обработок изображения, которые предлагает Adobe After Effects.

●

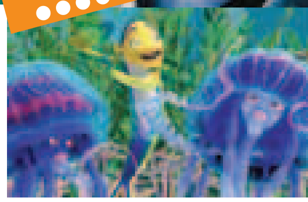
Продолжение смотрите на дисках.

ПОДВОДНАЯ БРАТВА

SHARK TALE







Режиссер: Бибо Берджерон, Вики Йенсон
Голоса: Уилл Смит, Рене Зельвегер, Роберт Де Ниро, Анджелина Жоли, Джек Блэк, Мартин Скорсезе
Жанр: анимация/комедия

Теперь Оскар запомнит навсегда: маленькая ложь тянет за собой большую, а большая в любой момент готова превратиться в настоящую катастрофу. Хвастунишка, мечтающий о славе, он выдает себя за «Убийцу акул», и весь рыбий городок готов носить на плавниках своего нового кумира. Но «известность на одну минуту» вскоре подходит к логическому завершению, – Оскару грозит уже настоящая опасность. И только поддержка друзей спасает его от страшной расправы...
Человеческая психика зиждется на всякого рода ассоциациях. И если тебе, не дай бог, отказывают в удовольствии посравнивать что-то с чем-то, то недолго и заболеть, причем не насморком или ангиной, а, например, легким помешательством ума. Пожалуй, только этим можно объяснить, почему все и вся ринулись сравнивать «Братву» и «Немо». Не хочется обезьянничать и продолжать обгладывать не раз обсосанные рыбьи косточки, но, по-видимому, подержаться за рыбий хвост все-таки придется. Конечно же, каждая из этих полнометражек имеет кучу плюсов и кучу минусов, однако есть один особый момент, который многие упускают из виду. Несмотря на то что оба мультфильма рассчитаны на одну и ту же аудиторию – семейную, «Немо» все же более близок детсадовской малышне, а «Братва» будет в самый раз тем, кому за 20. И хотя Shark Tale с удовольствием посмотрят и дети, он целиком и полностью построен вокруг «взрослых ценностей» и наполнен цитатами, которые вряд ли будут понятны самой младшей аудитории. Кстати, об аллюзиях. Некоторые из них тщательно завуалированы, а другие, наоборот, «так и прут», но мне показалось, что в отличие от того же «Шрека» они более органичны и не так сильно действуют на нервы, как в похождениях зеленого огра. И не забудьте посмотреть «Братву» как минимум пару раз – многие сюрпризы, заготовленные создателями мультфильма, запрятаны весьма глубоко. ■

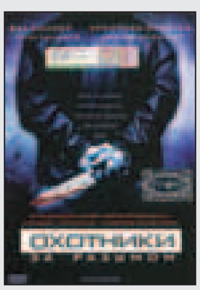


- 1999
- Видеограм
- 1.33:1
- DD 5.1 (рус/англ)
- субтитры (рус)
- бонусы: интервью, фильмографии

Экзистенция
eXistenZ

Режиссер: Дэвид Кроненберг
В ролях: Джуд Ло, Дженнифер Джейсон Ли
Жанр: фантастика/триллер

Перед запуском в свободную продажу своего нового детища, симулятора реальности «Экзистенция», компания Antenna Research решила провести специальное тестирование. А чтобы дополнительно заинтересовать (и обезопасить) бета-тестеров, первое групповое погружение в виртуальный мир должно было пройти под руководством самой Аллегры Геллер (Ли), непосредственного создателя и дизайнера сверхнового симулятора. Однако «большая игра» даже не успела начаться – на Геллер было совершено покушение. Ей приходится бежать в сопровождении менеджера компании Теда Пикула (Ло). Непонятная угроза, о которой твердит Аллегра, Теду поначалу кажется призрачной. Но вскоре он убеждается, что не все так просто. Тем временем происходящее в виртуальном мире и реальные события начинают непредсказуемо перемешиваться...
Что есть виртуальная реальность, где заканчивается осязаемый мир и начинается мир, созданный воображением и подкрепленный самыми современными технологиями? Легко ли быть Творцом-Создателем и применимы ли нормы морали к новоявленным божествам? Несмотря на кучу недостатков, «Экзистенция» служит хорошей иллюстрацией идеям, которые занимают «прогрессивное человечество» уже не одно десятилетие. Впрочем, поклонники «Матрицы» найдут фильм Кроненберга чересчур аскетическим и сумбурным, но для пытливого и беспокойного ума «Экзистенция», возможно, будет одним из незаменимых кусочков общей мозаики, которую представляет собой мироздание.
ДИСК: DVD рассчитан на полноэкранное воспроизведение (обычный телевизионный формат картинки 4:3), что выглядит несколько архаично в сравнении с современными «анаморфами» и «широкими экранами». К тому же и звук слабоват для пятиканальной «долби»-версии. Однако если это и вредит замыслу Кроненберга, то не настолько, чтоб озадачиться поиском других DVD-релизов, и тем более в других «регионах». ■



- 2004
- Pyramid Home Video
- 1.85:1 (анаморф)
- DD 5.1 (рус/англ)
- субтитры рус
- бонусы: видеоролик, фильмография, DVD-анонсы

Охотники за Разумом
Mindhunters

Режиссеры : Ренни Харлин
В ролях: Вэл Килмер, Кристиан Слейтер, Л.Л.Кул Джей, Джонни Ли Миллер
Жанр: экшен/триллер

«Сосланные» на небольшой островок специалисты из особого подразделения ФБР, называемого Mindhunters – «Охотники за разумом», – оказываются в неожиданной ситуации. Обычный квалификационный тренинг внезапно оборачивается смертельной угрозой для всей команды. «Охотники» сами становятся жертвами и начинают гибнуть от рук беспощадного маньяка. Вскоре они понимают, что зло находится не где-то вовне: убийцей является один из членов группы...
«Охотники за разумом» – вымышленное подразделение «федералов», которое занимается поиском особо опасных преступников. Причем их работа на 90% является умственной: располагая минимумом улик и дополнительных сведений, «охотники» должны составить подробный психологический портрет убийцы и нейтрализовать преступника, используя его слабые стороны. Надо заметить, что эту идею Ренни Харлин эксплуатирует по полной. Мастерски чередуя экшн-сцены со сценами «тягостных раздумий», он сохраняет «триллерность» на протяжении всего фильма. Самые умные кинофилы конечно же разгадают загадку картины уже на десятой минуте, а затем, выкрикивая непотребщину типа «Зачем издеваться над «Десятью негритятами»!», демонстративно отвернутся от экрана. Ну а для тех, кто соскучился по атмосферному кино с хорошими актерами, «Охотники» будут настоящим подарком.
ДИСК: И звук, и видеоряд проработаны отлично. «Охотникам» так и не удалось прорваться на большой экран в силу абсолютно непонятных обстоятельств, однако, DVD от Pyramid полностью восстанавливает попранную было справедливость. ■

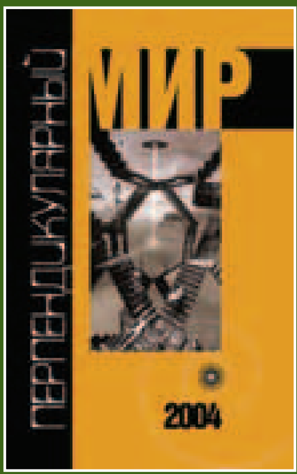
BOOKSHELF

Константин «Wren» Говорун /wren@gameland.ru/

Сборник

«Перпендикулярный мир»

■ **Жанр: фантастика**
■ **Выход: октябрь 2004 года**



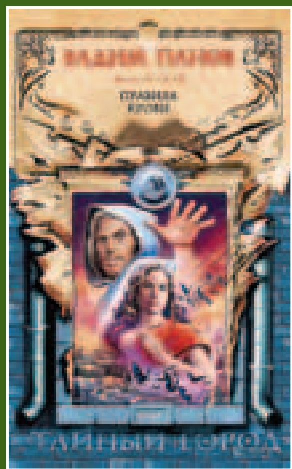
Действие большинства фантастических произведений происходит в XXI веке. Для многих поколений писателей-фантастов и читателей 2000 год был загадочной, волнующей, недостижимой датой, фронтиром между реальностью и неким туманным завтра, в котором человечество ожидал технократический рай или технократический ад.
Завтра наступило несколько лет назад. Многочисленные предсказания не сбылись. Фантастика не умерла, но теперь писателей, работающих в этом направлении, волнуют другие темы и проблемы, связанные с современностью, в которой порой происходят самые невероятные вещи.

В этот сборник вошли новые произведения ведущих отечественных фантастов – Олега Дивова, Марины и Сергея Дяченко, Андрея Валентинова, Кирилла Бенедиктова, Генри Лайона Олди и многих других, – написанные на стыке различных жанров и направлений, показывающие популярных писателей в неожиданном ракурсе, расширяющие пространство современной фантастической литературы – реалистические рассказы, сюрреализм, постмодернизм и так далее.
Это фантастические произведения, но не в русле привычной фантастики. Здесь нет ни мечей, ни звездолетов, ни драконов.
Но есть различные жанровые грани, без которых невозможно представить ни современную прозу, ни фантастику – неожиданная, яркая и качественная литература. ■

Вадим Панов

«Правила крови»

■ **Жанр: городская фэнтези**
■ **Выход: ноябрь 2004 года**



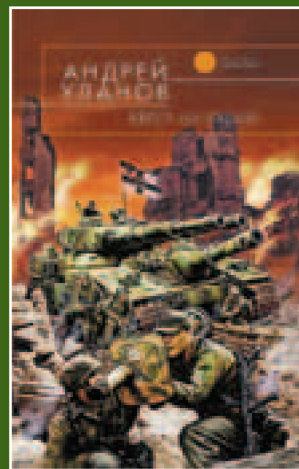
Уже много тысячелетий незримо для посторонних глаз существует на берегах Москвы-реки обитель магов и чародеев, последних потомков древних властителей Земли. Но Тайный Город не превратился в памятник самому себе, он не стареет – нет, он живет и развивается, в нем постоянно появляются новые улицы, и жизнь его обитателей наполняется новыми красками. «Правила крови» – блестящее доказательство этого. На сей раз наряду с повестями Вадима Панова в книгу вошли произведения и других, молодых и талантливых, авторов, победителей литературного конкурса с символичным названием «Тайный Город – твой город!». Их свежий взгляд проник в самые потаенные уголки Тайного Города и помог нам увидеть то, что мы раньше не замечали.

Вадим Панов – один из самых интересных современных писателей-фантастов, работающий в жанре «Фэнтези мегаполиса» или «Городская фэнтези». Оригинальность произведений автора – в мастерском совмещении фантастического мира магов и колдунов с реальностью современной Москвы. В этом году на http://www.t-grad.com – официальном сайте автора – был проведен литературный конкурс, в рамках которого поклонниками Панова были написаны произведения по мотивам серии «Тайный Город». Книга «Правила крови» – сборник рассказов победителей конкурса. Также в сборнике поклонники «Тайного города» найдут ранее не издававшиеся три рассказа и повесть самого Вадима Панова. ■

Андрей Уланов

«Крест на башне»

■ **Жанр: альтернативная фантастика**
■ **Выход: ноябрь 2004 года**



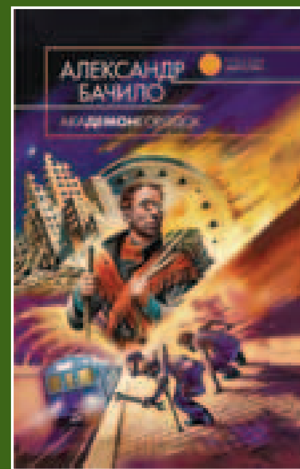
Существуют миры, параллельные нашему, где события развиваются немного по-другому. К примеру, Германия не потерпела поражения в Первой мировой войне, а в России не было Октябрьской революции – и к пятидесятым годам XX века облик мира разительно изменился. Не изменились лишь люди, которые живут в этом мире, любят, ненавидят и умирают точно так же, как мы.
Непрекращающаяся мясорубка страшной многолетней войны перемалывает тысячи человеческих судеб. Немецкий унтер-офицер Эрих Босса и русский офицер Николай Береговой – опытные бойцы, демоны битвы, закаленные в боях ветераны – сражаются по разные стороны линии фронта. Но неумолимая логика военных действий заставляет их пути пересечься…

Андрей Уланов – молодой писатель живущий в Риге. Первый его роман, написанный в соавторстве с Владимиром Серебряковым, – «Из Америки с любовью», созданный в жанре альтернативной фантастики, произвел достаточно яркое впечатление на его ценителей. Далее автору удалось поработать в различных направлениях фэнтези и фантастики. Часть произведений – «сольные», остальные – в соавторстве с Серебряковым.
Одним из самых ярких романов стал «На всех хватит» – альтернативный фэнтези-вестерн. Роман вызвал резонанс, не меньший, чем в свое время «Из Америки с любовью», и получил отличные отзывы в сети. Новая книга – «Крест на башне» – альтернативная фантастика. ■

Александр Бачило

«Академонгородок»

■ **Жанр: городская фэнтези**
■ **Выход: октябрь 2004 года**



Чтобы встретить черта, нужно в него поверить. Пока люди верили в нечистую силу, той тоже жилось вольготно. Но наступила эпоха научного мышления, и потусторонним силам пришлось вступить в жестокую борьбу за существование. Борьба разворачивается в научном городке, только что выстроенном посреди глухой тайги на том самом месте, где в древние времена стоял другой город – мрачная цитадель с башней пыток и лабиринтом подземелий, населенная демонами. Страшные чудеса ждут новых жителей Академгородка – научных сотрудников, строителей, студентов, бомжей, преступников: происшествия, которые заставят испуганных людей поверить в могущество дьявольской армии Стылого Морока.

Александр Бачило – писатель-фантаст, сценарист. Свой первый рассказ написал и опубликовал в 1983 году в газете «Молодость Сибири». В соавторстве с Игорем Ткаченко написал две книги для детей: «Путешествие в таинственную страну, или Программирование для мушкетеров» и «Пленники Черного Метеорита». С 1988 по 1992 г. постоянно публиковал рассказы и повести в сборниках «Румбы фантастики». «Незаменимый вор» – самый известный роман автора, выдержавший около 5 переизданий, опубликован в 1999 году. Помимо литературной работы, Александр Бачило занимался реализацией различных телевизионных проектов: по заказу А.В. Маслякова разрабатывал телесценарии игр и фестиваля КВН в Сочи. ■

ULTRA 100,5FM

Лицензия РВ№ 4794 выдана 27 ноября 2000 года МПТР

TM RADIO ULTRA

Иллюстрация: арт-группа LAMP



Давненько нам не присылали опусов о жизни редакции в постапокалиптическом мире. С джекпотами пора закругляться – призовую подписку на год получает Griever, трогательно беспокоящийся за будущее японской игровой индустрии и судьбу консольных RPG (увы, письмо-победитель уместилось на наших страницах лишь в сокращенном виде). Опять же, захотелось обстоятельно ответить... – ВАЛЕРИЙ «Ы.ХОПЕР» КОРНЕЕВ

ГОРДЕЕВ МАКСИМ

Здравствуй, уважаемая редакция «Страны Игр». Пишет ваш постоянный читатель из Самары.

Не так давно, поиграв в Shining Force II на эмуляторе Mega Drive и почитав «Страну» за сентябрь, я погрузился в сон. Сплю и вижу – угадайте, кого? – всех вас. Сидим мы вместе в каком-то подвале (или бункере?) и начинаем знакомиться. «Здорово, брат геймер, меня зовут Варелий «Ы. Хопер» Конреев. Я апологет PC, ненавижу японские мультики. Считаю, что консоли – отстой! За всю свою жизнь не прошел ни единой RPG. Ни разу не играл в жалкое подобие игр вроде Final Fantasy, меня тошнит от Xenosaga и задом наперед выворачивает от Sonic Heroes». Представляете, как у меня от таких слов челюсть во сне отвисла? А он продолжает: «PS2 полный отстой, вот PC – то, что надо! Обожаю «В тылу врага», «Лето 42-го» и Quake III Arena». Я до того офигел, что чуть не проснулся, но совладал с собой и стал слушать дальше. «У меня много друзей. Вот, к примеру, сидит и режется на чипованной GameCube в пиратский Soul Calibur II не кто иной, как Пиктор Верестукиндт – наш заядлый консольщик, мастер своего дела, он прошел все игрушки для PS2! А вот Хвостик «Wrun» Молчун, бездарь в файтингах – он все больше играет в «писишные» новинки вроде Doom III и Driv3r». Я у этого Хвостика спросил насчет эмуляторов, так у него глаза потупились, лысина покрылась потом, и он как заверещит богатырским пописком: «Не произности при мне это ужасное слово – эмуляторы!». Все, думаю, я попал в ночной кошмар. Подхожу к какому-то гнилому дивану, а на нем развалился небритый, обросший такой чумичка с GBA в руках. Лежит – гоняет Final Fantasy Tactics Advance. Представляется: Румын «Zebra» Поросенко, к вашим услугам. «А, – говорю, – ты же по части киберспорта?» – оказалось, нет, на соревнованиях по C-S выступает Гарик Шмайсер, а Румын предпочитает карманные развлечения.

Тут я решил узнать, а какой на дворе год? Хопер отвечает: «2022-й, а мы – бывшие корреспонденты и редакторы журнала «Страна Игр» после квазиядерного псевдовзрыва живем в бункере, который для нас построил Чикитос. Чтобы заработать на хлеб, мы вынуждены штамповать для PS2 пиратские диски с эффектом двадцать пятого кадра. Новой «Страной» единолично властвует президент Алекс Риставкин». Еще Хопер говорил, что их самый заклятый классовый враг – АУКП, ассоциация уничтожения компьютерного пиратства. Другие ребята рассказали, что были у них кореши Селиван Бездумкин и Евлампий Муренко, но они теперь мотают сроки бульдозеристами на свалке нелицензионной продукции... Оказывается, PlayStaton 3 и PSP так никогда и не вышли из-за того, что весь мир был капитально взорван (Россию только местами подбомбили). И прямо после этих слов ракета со смертоносным зарядом упала прямо на бункер, а я проснулся. «Вот же вчера переиграл и перечитал, – думаю, – приснится же такое!». Даешь, в общем, хорошие ненавязчивые игры и нормальный спокойной сон! Тем более, сейчас самое время учиться, нам ведь еще великий Ленин завещал. А на уроке можно тихонько поиграть в GBA или N-Gage...

г. Самара

Дорогой Гордей Максимкин!
Очень рады, что ты сохранил приятные воспоминания о встрече с нами. Хотя ты почему-то оставил без внимания теневое лобби в лице Сергия Апчхинникова и Мориса Баранова – ветеранов пиратской сопротивленческой сцены, которым все мы многим обязаны. Будешь еще в наших краях – заглядывай на огонек!

GRIEVER

Привет, «СИ»!
Пишу вам по поводу ситуации, сложившейся в игровой индустрии за последние несколько лет, а именно – большой рост количества качественных западных консольных игр и, в то же время, м-м... топтание не месте японских разработчиков. В последнее время японцы выдают «шедевры» вроде Chaos Legion, Devil May Cry 2, Sonic Heroes (какая боль...), Maximo 2 и прочая, прочая... Они проигрывают по играбельности не только лучшим западным проектам, но и хитам на PS one или Dreamcast. А Запад одаривает нас такими «японскими» играми, что диву даешься: Beyond Good & Evil – просто отпад, французская «почти JRPG»; канадская SSX3 – супераркада в j-стиле; Ratchet & Clank 2 – сами понимаете... Ладно, такой качественный рост еще можно как-то объяснить: много талантливых разработчиков ушло с PC, а растущий спрос рождает предложение. На деньги, заработанные на sport/FPS/RTS и WWII-играх, можно создать много чего консольного. Да, взята новая высота, и тот же «ящик Гейтса» сейчас радует качественными эксклюзивами не меньше, чем PS2. Согласен, есть чисто западные жанры вроде extreme sports и вышеупомянутых, но такого числа нетипично крутых западных приставочных проектов я, начинавший с NES, не припомню! И, самое главное, что случилось с японцами? Конечно, есть несколько отличных свежих игр: Dark Chronicle, Zone of Enders 2, Breath of Fire V, Guilty Gear X2, но это капля в море. В целом же они штампуют какую-то, мягко говоря, чушь (80% потока). Что происходит? Неужели «мобилы» теснят домашние консоли? Или онлайн – навсегда? Может быть, ушло старое поколение творцов, а на смену идти некому? Что за боязнь экспериментов и рисков? А вдруг Sony испугалась конкуренции со стороны Microsoft на западных рынках и предоставила широкую поддержку европейским девелоперам, вот те и развернулись? Ужас, в Японии пользовалась популярностью не только GTA Vice City, но и The Getaway! В общем, посвятите этому феномену материал или колонку, буду благодарен.

Чувашия, г. Канаш

Сдается, вы слегка драматизируете ситуацию. Вряд ли планка качества японских видеоигр резко снизилась в последнее время – период актуальности, к примеру, первой PlayStation был отмечен примерно тем же соотношением выдающихся проектов, середнячка и полной ерунды. На каждую Omega Boost приходился десяток посредственных Gundam'ов, очередная Final Fantasy уравновешивалась дюжиной низкобюджетных, скучных JRPG. Другое дело, что сейчас гораздо больше азиатских игр в том или ином виде добираются до западных прилав-

ПИШИТЕ ПИСЬМА

MAGAZINE@GAMELAND.RU
101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»

ков, чем, скажем, пять лет назад – мода на все японское гарантирует выход на Западе не только явным шедеврам, но и совершенно проходным вещам. Тем временем европейские и американские девелоперы, как вы верно подметили, взялись за ум и заваливают рынок качественными проектами, на фоне которых японские разработки уже не кажутся божественным откровением. Наверное, не стоит искать в происходящем признаки катастрофы: просто число действительно хороших игр выросло, к японским релизам присоединились западные, и ничего плохого в этом нет.

Кризис японского сегмента индустрии, о котором мы так часто говорим, связан с перенасыщением рынка. Видеоигровая отрасль развивалась там экстенсивно, и в данный момент рост ее затормозился по вполне естественной причине – охвачены практически все потенциальные геймеры; расширение идет за счет смежных областей вроде мобильной телефонии. Отсюда, кстати, разговоры о кризисе идей и то любопытство, которое японская публика стала вдруг проявлять к иностранным проектам. На Западе наступление похожей ситуации прогнозируется через 3-5 лет. Нашей же стране перенасыщение рынка не грозит: «латентных» игроманов у нас многие миллионы, а с оздоровлением экономики (и при грамотной работе маркетологов) рынок еще долго будет расти.

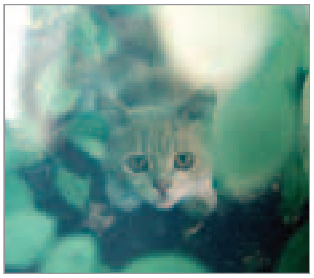
З. Н .С

Привет, «СИ»!

Куда смотрят разработчики? Понимаю, мужской аудитории приятно видеть много полураздетых (если не круче) девиц. Но дело в том, что в игры играют не только мужчины. В последнее время все больше и больше девушек начинает играть. И знаете, когда тебе в руки из журнала вываливается плакат по игре Juiced, и на нем несколько полуголых дамочек... как бы хороша игра не была, придется сделать над собой усилие, чтобы купить ее. Хотя вам этого не понять!

М. обл., г. Ж-й., ул. 3-ская

Милая З. Н. С., вы невероятно проницательны. Особенно это касается последней фразы.



Читательница Марина Бубельник из славного города Лиски, что в Воронежской области, прислала нам фото своего котика, снабженное вопросом: «на кого похоже?». Редакция единодушно склоняется ко мнению, что похоже на нашего Хвостика Молчуна, тьфу, Костика Говоруна.

ГЛАС НАРОДА:

Мы попросили завсегдатаев форума «СИ» (http://forum.gameland.ru/) ответить на простой вопрос: оправдала ли ваши ожидания выставка Tokyo Game Show 2004?



Автор: white tie

Все хорошо, но кое-чего все-таки выставке не хватало, а именно – меня! А если серьезно: игровая выставка без «Нинтендо» – неполноценная. Набирающий обороты рынок игр для сотовых телефонов, которых мы лишены (я имею аппараты стандарта 3G), сильно дразнит, что немножечко огорчает.



Автор: Lee-san

Совсем не оправдала. Никаких громких анонсов, никаких новых (интересных игр). Опять все то же самое и ничего нового.



Автор: OTAKON

Конечно, это не E3, но все же... Чуть больше информации о PSP, а главное – только японские игры! Рад, что показали Final Fantasy 12, мобильную Metal Gear, сиквел Disaster Report. Но вот что там потеряла Microsoft?.. Не понимаю.



Автор: Bofoua

Еще бы, там показывали PSP, мою любофф...

КОНКУРС JETBALANCE!

ПРОДОЛЖАЕТСЯ, У ВАС ЕСТЬ ЕЩЕ ОДИН ШАНС!

ЛЮБИТЕ ХОРОШИЙ ЗВУК?

Наш журнал совместно с компанией JetBalance проводит конкурс среди ценителей качественной акустики для персональных компьютеров. Для участия достаточно ответить на несколько простых вопросов. Ценные призы будут разыграны среди тех, кто продемонстрирует наилучшие знания, а также успеет отправить нам письмо до конца декабря этого года. Будут и поощрительные призы: три рюкзака и десять металлических кейсов для хранения CD.

НА КОНУ СЕГОДНЯ СРАЗУ ТРИ АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ:



Акустическая система JB-381 (2.0, 60 Вт)



Акустическая система JB-361 (2.0, 60 Вт)



Акустическая система JB-602 (5.1, 5 сателлитов по 6 Вт и сабвуфер 35 Вт)

* Подробные технические характеристики можно найти на http://www.jetbalance.ru

ВОПРОСЫ

1 К какой серии JetBalance относится акустическая система JB-652HT?
- Домашние кинотеатры
- Акустические системы 5.1
- Акустические системы 4.1
- Акустические системы 2.1

2 К какой игре написал музыку экс-участник группы «Ария» Кирилл Покровский?
- Diablo 2
- Beyond Divinity
- Baldur's Gate
- Burnout 3

3 Укажите последнюю версию стандарта объемного звука EAX?
- 0.99
- 4.0
- 5.1
- Он больше не поддерживается современными системами

4 Что такое сабвуфер?
- материал, из которого делаются динамики колонок
- колонка, воспроизводящая самые высокие частоты
- колонка, воспроизводящая самые низкие частоты
- устройство, позволяющее проигрывать DVD

Ответы принимаются по электронной почте contest@gameland.ru.

Не забудьте указать в теме письма «Конкурс JetBalance»!

ПИШИТЕ ПИСЬМА

MAGAZINE@GAMELAND.RU
101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»



Автор: inkvizitor
Да, оправдала. Примерно этого я и ожидал. Приятно, что по сравнению с прошлым годом, в этот раз выставка была лучше, не только количественно, но и качественно. Плохо, конечно, что Nintendo ее игнорирует, но хотя бы независимые разработчики игры для ее платформ представили. Ну, зато Sony постаралась на славу.



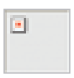
Автор: Solidus101
Самое лучшие – это то, что показали PSP
Плохое, по-моему – мало новинок.



Автор: Арча
Нет. Коротко и ясно.



Автор: Indie
Tokyo Game Show на этот раз не совсем оправдала моих ожиданий. Раньше я считал эту выставку более приоритетной, чем E3, однако на этот раз мое мнение поменялось. Ничего принципиально нового, никаких громких анонсов. Хотя я бы не сказал, что TGS меня сильно разочаровала, но все же бывает и получше. Намного получше.



Автор: zxz
Оправдать-то – не оправдала, но! Нельзя не заметить анонс сиквела (пусть далеко не прямого) к чудесной игрушке ICO: Wanda to Kyozou! И пусть это был закрытый показ игры в рамках Tokyo Game Show...



Автор: Petty
Tokyo Game Show образца 2004 года совсем не понравилась. Во-первых, разочаровывает тот факт, что Nintendo в очередной раз решила «забить» на выставку; во-вторых, не прозвучало новых анонсов от Blizzard (ведь на TGS близзардовцы, по традиции, делают анонсы); в-третьих, не показали ни одного нового хита – все потенциальные шедевры мы сотни раз видели на других выставках. Короче говоря, сплошное разочарование, а не выставка. Надеюсь, в следующем году TGS будет интереснее.



Автор: Ketsuesi
Можно подумать, я там был! Вялые скриншоты? Скучный список игр? Фото полуголых японок (вот это круто!) и все?! Чтобы ответить на этот вопрос, надо лично там побывать! Ведь жалкими фотографиями всю атмосферу этой выставки не передать! Что приятнее: увидеть застывшую японку на фото или живьем на нее посмотреть и даже поговорить с ней (*хороший вопрос, на который нет однозначного ответа – ред.*)?! То-то же! И вообще, люди на выставки ходят не для того, чтобы выпулплять глаза на мониторы с игрушками. А для того, чтобы посмотреть на красивых девушек! Что собственно и делали А. Купер и Ко в Японии... А вы все: «игры, игры»...



Автор: prokaznik
В принципе, да. Огорчило только отсутствие на выставке Nintendo. А вообще, нынящняя Tokyo Game Show порадовала неплохими анонсами, ну и PSP конечно!



Автор: СУМРАК
Не E3, но кое-что хорошее было.



Автор: ILLUSION(mgs)
Не оправдала. Где сенсации? Где громкие релизы? Где PLAYSTATION 3? Абсолютно ничего нового...все,что показали, и так давно известно.



Автор: Sailor-fantom
Все, что я жду от этой выставки – статья Купера о том, как в Японии живется. А остальное пофиг.



Автор: QwertuS
Если вспомнить, с каким пафосом превозносилась выставка чуть ранее, то получившийся абсолютно неперевариваемым продукт обладает истекшим сроком годности и ингредиентами, невызывающими привыкание, хотя хотелось бы. Говоря прямо: нет, не оправдала.



Автор: WEST
Помнится, уже говорилось, что японский геймер стал ленивее... Это же, видимо, и с TGS происходит: все скучнее, малозаметнее, менее эпатажно... А жаль. Но можно надеяться, что это всего лишь рецессия японской выставки, и скоро начнется обратный процесс – экспансия. Все циклично, хотя линейность – лучше...



Автор: wwe The Rock
Нет ! В отличие от E3, она ничем особенным не отличилась. Все то же самое: показали пару новых игрушек, и все. «Нинтендо» вообще оставила ее без внимания (*Nintendo принципиально не участвует в TGS, и совершенно непонятно, почему многие читатели полагали, что этот год станет исключением – ред.*). У всех на слуху летало то, что «Сони» именно на TGS продемонстрируют свою PS3, ведь обещали в этом году уже явить ее миру, но этого не случилось (*явить PS3 на TGS 2004 никто «всему миру» не обещал – ред.*). Единственный плюс этой выставки, как я считаю, это то, что мы, наконец, увидели реальные игры для PSP.



Автор: G.P.
Вполне оправдала. Всюду рулила PSP, для нее показали сотню игр. Вообще выставка была классная: посетителей полно, новый ролик MGS 3, демонстрация PSP, рассказ о новых режимах Gran Turismo 3. Больше людей было только в 1999-ом, когда показывали PlayStation 2 и линейку игр к ней. ■



Организаторы
Страна Игр
Игры
Путеводитель
Computer Gaming World
Russian Edition
Генеральный спонсор
GIGABYTE
FARCRY
ТУРНИР
по FAR CRY
13 ноября 2004 года
МОСКВА – САНКТ-ПЕТЕРБУРГ – ЕКАТЕРИНБУРГ
ГЕЙМЕРЫ ТРЕХ ГОРОДОВ СОЙДУТСЯ В РЕШАЮЩЕЙ БИТВЕ
КТО ОСТАНЕТСЯ В ЖИВЫХ?
Главный приз – КОМПЬЮТЕР
Все подробности и регистрация на сайтах: www.buka.ru и www.gameland.ru
CRYTEK
Бука

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

ДЕМО-ВЕРСИИ:

Scrapland



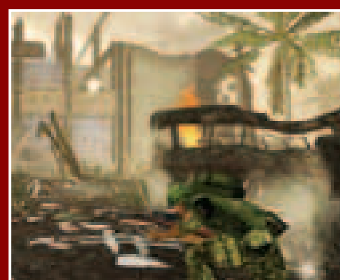
Новая работа Американа МакГи – культового игродизайнера, автора American McGee's Alice. Жесткая сатира на фантастическую тему, безумная игра в стиле action/adventure. Футуристические мегаполисы, населенные роботами, и огромные дозы черного юмора. ■

Kult: Heretic Kingdoms

Очередной клон Diablo. Action/RPG с неплохим сюжетом, необычной ролевой системой, графикой уровня 1998 года и массой недоработок. Неоднозначный проект... ■

Men of Valor

Военный экшн от создателей шедеврального Medal of Honor. Посвящается войне во Вьетнаме. Красивый, качественный проект с разнообразным геймплеем. Не потрудитесь установить демку – положительные эмоции гарантированы. ■



СОФТ:

XPLite

При установке Windows XP ваш компьютер захламляется массой бесполезных программ, которые стандартными средствами удалить нельзя. XPLite позволяет подкорректировать комплектацию вашей ОС. ■

AceMoney

Отличная программа для личной бухгалтерии. С пакетами от 1С, конечно, не сравнится, но этого и не требуется. Позволяет без особых напрягов вести учет своих доходов и расходов, содержит все необходимое. ■

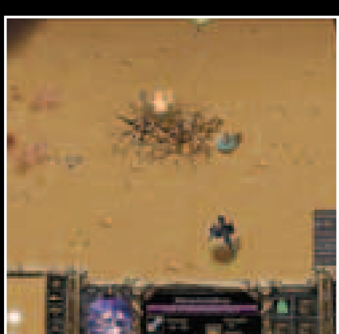
Menuet OS

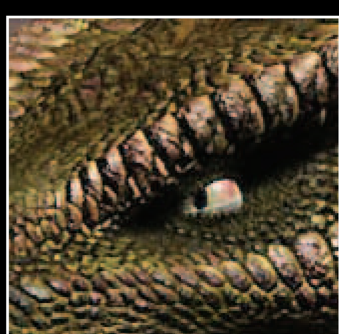
Полнофункциональная операционная система с удобной графической оболочкой. всеми необходимыми протоколами и даже базовым набором софта. Занимает всего 650 Кбайт, за что, собственно, ее и ценят. ■

МОДЫ:

Warcraft III: Return of The Dragons

Новая неофициальная кампания, на разработку которой ушло полтора года. Три новые расы, куча юнитов и героев, захватывающий нелинейный сюжет – все составляющие успеха на месте. ■





ВИДЕО:

TGS 2004

Эксклюзивное видео, записанное нашими корреспондентами на Tokyo Game Show 2004. Все самое интересное с выставки, только для вас и только на нашем DVD. ■



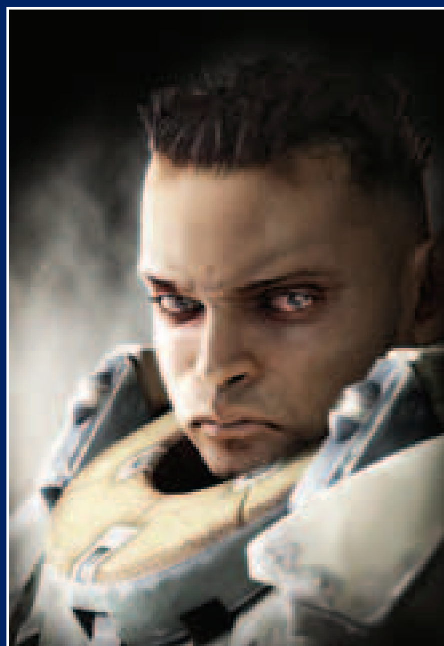
ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 17-го ноября 2004 года!/

KILLZONE

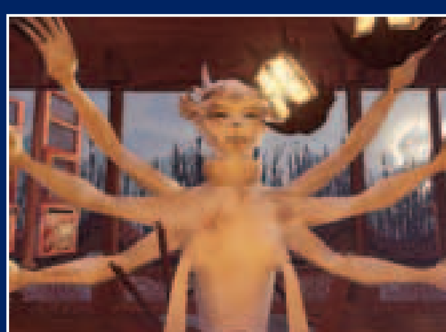
Один из ключевых хитов для PlayStation 2 на днях добрался до нашей редакции. Из объемистой рецензии вы узнаете, в действительности ли студии Guerilla удалось создать FPS,



где передан опыт всех военных конфликтов XX века, учтены ошибки предыдущих игр жанра, а великолепный геймплей дополняют необыкновенно реалистичная графика и музыка, исполняемая Пражским симфоническим оркестром.

JADE EMPIRE

Игра от создателей Star Wars: Knights of the Old Republic призвана пополнить библиотеку эксклюзивных игр для Xbox, среди которых не так уж много RPG. Восточный колорит и инновационная боевая система – лишь немногие из ее достоинств. Нам обещают роль лидера повстанцев, рассылающего своих людей во все уголки Империи, а также лично участвующего в ключевых событиях. О злобных монстрах и мастерах боевых искусств читайте в следующем номере.



WANDA TO KYOZOU

Сиквел божественной ICO: в Токио был устроен его показ для двух десятков избранных европейских журналистов. Наши впечатления от игры, плюс эксклюзивное интервью продюсера Кэндзи Кайдо – специально для российских геймеров, только в «Стране Игр»!



BATTLEFIELD II

Разработчики одного из самых популярных многопользовательских шутеров решили покончить с эксплуатацией бездонной темы Второй мировой. В самом деле, сколько ж можно? Действие нового Battlefield'а разворачивается в наши дни, что позволит игрокам получить доступ к современным вооружению и технике. Специально для этого проекта разработчики написали новые графический и физический движки. Свежие подробности в грядущем «ХИТе».

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

Эх, давненько у нас не было «клубнички». Глагол, истосковавшийся по играм, затрагивающим тонкие эротические струны, обещает зажечь уже в следующем номере. Повод более чем достойный – релиз новой части квеста про Larry.

КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ II

В свое время первая часть «Космических рейнджеров» навела изрядный шухер. Игра, о которой к моменту релиза почти никто ничего не знал, оказалась настолько многогранным проектом, что еще в младенческом возрасте обрела поистине культовый статус. Сможет ли сиквел превзойти оригинальную игру по качеству геймплея и степени популярности? Ответ на этот и на многие другие вопросы вы найдете в нашем обзоре буквально через пару недель.

Анонсируемые материалы могут быть подвергнуты изменениям.


(game)land
ЕВРОПЕЙСКИЙ ЖУРНАЛ О СНОУБОРДИНГЕ
ONBOARD
ТЕПЕРЬ В РОССИИ
УЖЕ В ПРОДАЖЕ
ONBOARD
EUROPEAN SNOWBOARDING MAGAZINE
ВЫБЕРИ СНАРЯГУ
СКВОЗЬ ВРЕМЯ
ВСЕ ЛУЧШЕЕ
ЗА 10 ЛЕТ 94-04
ДЛЯ ОДЕРЖИМЫХ СНЕГОМ!


SAMSUNG
на скорости
960 стр/час
SAMSUNG
Только с 1 ноября по 31 декабря покупатели монохромного лазерного принтера ML-1520P получают в подарок стильные колонки. Список компаний-участников — на www.samsung.ru
Печать на высокой скорости* и с высоким разрешением (600x600 точек на дюйм). Поддержка различных операционных систем, включая MacOS и Linux. Двойной интерфейс (IEEE 1284, USB). Входной лоток на 250 листов. Режим экономии тонера до 40%. Лазерные принтеры Samsung – конец всех ограничений!
*16 страниц в минуту для ML1710P/1750.
Галерея Samsung: г. Москва, ул. Тверская, д. 9/17, стр. 1. Информационный центр: 8-800-200-0-400, www.samsung.ru. Товар сертифицирован.
ML-1520P/1710P/1750


СТРАНА
ИГР
ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЛКИ
ФИРМА «1С»
XBOW SOFTWARE
© 2004 Фирма «1С». Все права защищены. © 2004 XBow Software. Все права защищены.

Tokyo Game Show 2004

Правы наши читатели: на выставки корреспонденты «Страны Игр» ездят исключительно ради того, чтобы любоваться стендистками – девушками, рекламирующими павильон той или иной компании. Tokyo Game Show 2004 оставляет далеко позади и E3 с тамошними «силиконовыми» блондинками, и европейские шоу со скандинавскими валькириями: японские девушки, определенно, самые правильные.

Фото: Валерий «А.Купер» Корнеев, Михаил Разумкин



Что, где, когда?

- **ЧТО?** Игровая выставка Tokyo Game Show 2004
- **ГДЕ?** Макухари, пригород Токио, Япония
- **КОГДА?** 24-26 сентября 2004 г.
- **КЕМ?** Выставку организовывает ассоциация CESA
- **СКОЛЬКО?** Выставку посетили более 160000 человек, на стендах работали несколько сотен девушек


СТРАНА
ИГР
SONY
FFSA
TOTAL
CITROËN
MICHELIN
EURODATACAR
THE OFFICIAL GAME OF THE
WRC
FIA WORLD RALLY
CHAMPIONSHIP


СТРАНА
ИГР
Банзай!
ЯПОНСКАЯ ПОП-КУЛЬТУРА ГЛАЗАМИ ЭНТУЗИАСТОВ!
ИЗГНАННИК
MC
ENTERTAINMENT

НОЯБРЬ 2004 #21|174 ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ || PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN || EVERQUEST II || GRAN TURISMO 4 || KESSEN 3 || ROME: TOTAL WAR || STAR WARS: BATTLEFRONT СТРАНА ИГР